

MSX・FAN
MOOK

毎号ディスク・マガジンが付録!!

7周年記念!! 名作『倉庫番』をはじめ、ゲーム、ツール、音楽、オマケを詰め込んだディスク3枚組に挑戦!!

ATTACK 倉庫番

好評連載

internationalization(国際化)

紙芝居&動画教室

新装開店

(FFBと十字軍合体)

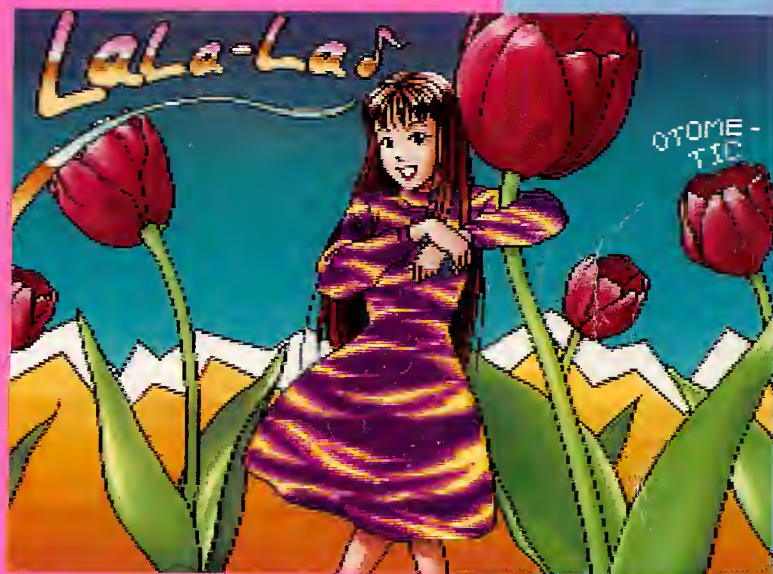
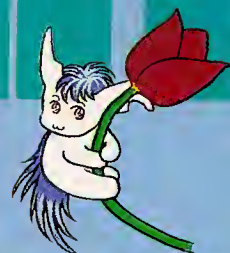
同人地下工房

ゲームの職人

Mファン・スクエア

特別付録

スーパー付録ディスク(3枚組)



他機種に数多く
移植された
パズルのきわめつけ。

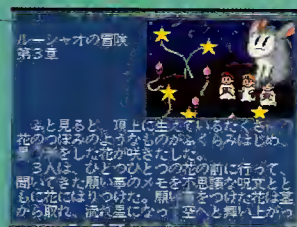
『倉庫番』

頭がウニになってしまうシンプル・パズル。電子手帳にまで移植された名作中の名作。これが解けなきや眠れなくなる。手順がカギ。



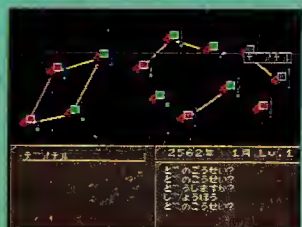
『ルーシャオの冒険』

編集部オリジナルAVG第3回



『Empörer2』他

フロ顔負け読者投稿ゲーム9本!



ディスク★No.1

●オールティーズ『倉庫番』●ファンタムGAMES『ELFARNA』●Empörer2●ロボリス『たまに』●オーロラ『パラソル・キャット』●VOICE OF DANGER2●Qイズ5秒の選択●へびゲー全9本●編集部オリジナルAVG『ルーシャオの冒険』●FM音楽館●オリジナル6曲+GM3曲+その他1曲●ファンタム・サンプル・プログラム6本●クイズ

ディスク★No.2

●新作MSXソフト『RONA』のMUSIC TEST●ツール/SCREEN10用グラフィックエディタ『OUT-SeT』●AVフォーラム/規定部門『Jリーグ』2本、自由部門9本●パソ通天国/アスキーネットから『水龍の宝珠』後編●MIDI/BASICオリジナル曲データ『夕焼けの中』、スタンダードMIDIファイルプレイヤー『うまびーVer.2.01』、うまびー用他のための『えびちゃん便利ツール4バック』

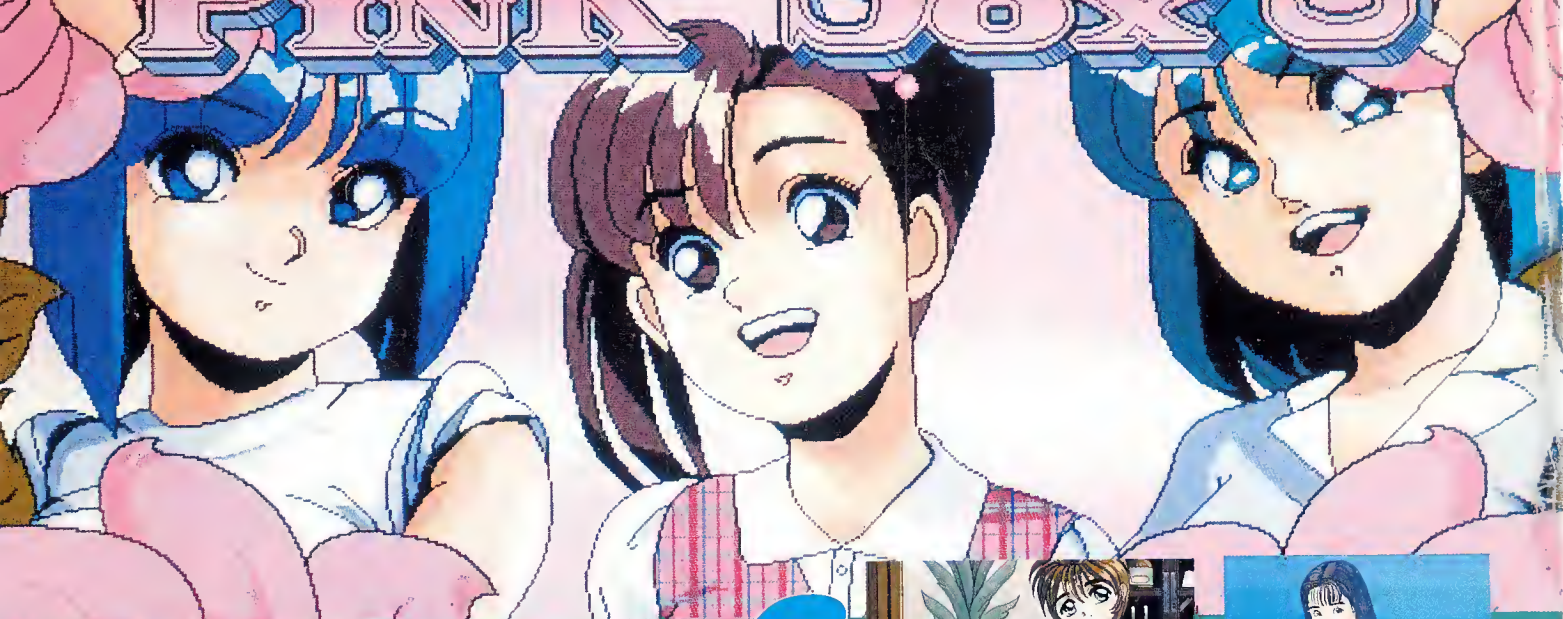
ディスク★No.3

●CGコンテスト/イラスト部門2本+ぬりえ1本●紙芝居&動画教室『圭一愛の物語3本パック』+サンプル●オマケ/松下電器秘蔵もやまソフト大放し

ついに7周年を迎えた。これもひとえに読者の皆様のご指導、ご尽力の結果と、編集部一同感謝の気持ちでいっぱい。いろいろなことがその間にはあったが、とにかくMSXは健在だし、今年の秋で11年になる。本誌もこれを機に、さらなる躍進を考えたいところ。とはいえ、今号から世間の波にもまれて、ついに値上げを実行することになってしまった。読者の皆様に支えられているのに、また甘えてしまう結果となった。だが、当分は値上げはしないので、今後ともご理解の上、よろしく願います。

1994
APRIL
MAY
1980YEN
4月
5月
情報
報
号

SUPER PINK SOCKS 3



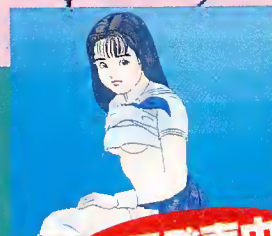
スーパーピンクソックス3

美少女ディスクマガジン「ピンクソックス」が装いも新たに再登場！
いよいよ「スーパーピンクソックス3」が発売です。もちろん、
まなみ・さやか・ゆかの3人娘も元気で健在！ 楽しいコーナー、
美しいグラフィック満載で、TAKERUからお届けいたします！！

●スペシャル美少女アドベンチャー「原宿ボケベルクラブ」 ●世界名作童話劇場「白雪姫」
●美少女CG付き「ストコジョッキー」 ●クイズゲーム ●もちろん復活！「どしどしふんどし」



画面写真はPC-98版のものです。



好評発売中

TAKERU 価格 ¥4,800 (税込)

■対応機種：MSX2/2+ / turbo Rシリーズ
■企画・制作：ウェンディマガジン

『名作を再び発売』 作戦レポート!!

ついに
光栄のソフトが
TAKERUに
登場!

スタート以来、みなさんからたくさんのリクエストをいただいていた、この「名作を再び発売」作戦ですが、いよいよそのトップともいえるソフトハウス、「光栄」の名作シミュレーションがTAKERUで買えるようになります。しかも、もうお店では手に入らない、不朽の名作ばかりです。これはビッグニュースですね!

- 三国志II ¥5,200
- ヨーロッパ戦線 ¥4,500
- 蒼き狼と白き牝鹿〜ジギスカン〜 ¥3,400
- 伊忍道 〜打倒信長〜 ¥3,400
- 水滸伝 〜天命の誓い〜 ¥3,400
- 信長の野望〜戦国群雄伝〜 ¥3,400
- ロイヤルブラッド ¥2,700

ただ今好評発売中

● 好評発売中の名作ソフト達なのだ!!

「エメラルドドラゴン」(グローディア)	¥3,900
「ルーンワース 黒衣の貴公子」(T&Eソフト)	¥2,900
「レイドック」(T&Eソフト)	¥2,900
「アンデッドライン」(T&Eソフト)	¥2,900
「グレイテストドライバー」(T&Eソフト)	¥2,900
「DD倶楽部」(T&Eソフト)	¥3,900
「アレスタ2」(コンパイル)	¥3,000
「ぶよぶよ」(コンパイル)	¥4,800
「銀河」(システムソフト)	¥2,000
「マスターオブモンスターズ」(システムソフト)	¥2,000
「ティル・ナ・ノーグ」(システムソフト)	¥3,900
「カクテルソフトの「卒業」」(カクテルソフト)	¥2,900
「カクテルソフトの美姫」(カクテルソフト)	¥2,900
「夢二・浅草綺譚」(フェアリーテール)	¥4,800
「デッド・オブ・ザ・ブレイン」(フェアリーテール)	¥4,800
「狂った果実」(フェアリーテール)	¥4,800
「Xak」(マイクロキャビン)	¥4,400
「Xak II」(マイクロキャビン)	¥4,400
「Xak-ガゼルの塔」(マイクロキャビン)	¥3,900

「FRAY (MSX2/2+版)」(マイクロキャビン)	¥3,900
「FRAY (turbo R 専用版)」(マイクロキャビン)	¥3,900
「THE TOWER(?) OF CABIN〜キャビンパニック」(マイクロキャビン)	¥4,800
「銀河英雄伝説II」(ボーステック)	¥4,900
「銀河英雄伝説II デラックスプラスキット」(ボーステック)	¥2,900
「MSX DOS 2 TOOLS」(アスキー)	¥7,000
「MSX C Library」(アスキー)	¥7,000
「MSX S-BUG2」(アスキー)	¥7,000
「MSX C-ver.1.2」(アスキー)	¥7,000
「View CALC」(アスキー)	¥6,000
「アグニの石」(ハミングバードソフト)	¥3,800
「ラブラスの魔」(ハミングバードソフト)	¥3,800
「ロードス島戦記&福神漬」(ハミングバードソフト)	¥5,800
「シュヴァルツシルト」(工画堂スタジオ)	¥4,800
「シュヴァルツシルトII」(工画堂スタジオ)	¥4,800
「シンセサウルス Ver2.0」(ビッツ)	¥3,800
「ミディコン」(ビッツ)	¥3,800
「どしふんスペシャル」(ウェンディマガジン)	¥1,800

他多数! ご期待下さい!

● そんなわけで、TAKERUの「名作を再び発売」作戦は、着々と進行中! これからも応援よろしくお願いします!!



ブラザー工業株式会社
〒467名古屋市長橋区南代町2番1号

TAKERU事務局
(052)824-2493

東京営業所(03)5203-7133
大阪営業所(06)258-3024

通信販売 1994年4月1日より、送料/手数料が有料になります。

ソフト名、機種名、メディアのサイズ、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。送料/手数料は、1回のお申し込み総金額が5,000円以上の方は無料。4,900円までは500円をいただきます。4,900円までは500円をプラスしてお申し込みください。誠に勝手ながら、皆様のご理解とご協力の程、お願い申し上げます。(実施日 94年4月1日より)

FAN ATTACK

4 倉庫番 (付録ディスク・オールディーズの攻略)

操作法、解法を基礎と応用でバッチリ攻略する

PROGRAM

27 ファンダム

長編RPG+パワーアップして帰ってきたSLGを含む全9作品

38 C[siX]

40 スーパービギナーズ講座

42 おもちゃのマシン語

56 ファンダムスクラム

58 第1回「秋冬優秀賞」発表

59 第1回「ファンダム・オブ・ザ・イヤー」読者投票のお願い

62 DOSの友

69 FM音楽館

オリジナル6本+GM3本+OTHERS1本

72 MIDI三度笠

作品の紹介&レベルアップのためのテクニック

74 BASICピクニック

円グラフをかくための基礎知識

8 ほほ梅麿のCGコンテスト

レースCGが100点オーバー/ フジコピアン年賀状コンテストのレポートもあるぞ

15 紙芝居&動画教室

初心者向け紙芝居講座: もうひとつの背景スクロールのさせかた

18 ゲームの職人

第6回は企画の進めかたについてを考察

22 同人地下工房

新作&通版情報

24 internationalization

TAKERUソフトレビュー

25 AVフォーラム

今回のお題は「Jリーグ」

76 パソ通天国

MSXフリーソフトウェア大賞決定!!

82 M・FAN スクエア (3つのコーナーが合体)

FAN NEWS: SUPER PINK SOX3/通り抜けできます: テセウスほか/コミュニケーション・ランド: 第5回・合い言葉はガマック/ほか/ゲーム私説博物誌: PINK SOX/のぞき穴: ぶよぶよ/GTフォーラム/イベント・ソフト情報/GM&V/おはなしこんにちわ

97 FORE / DEP'93

64 投稿応募要項 (投稿ありがとう/応募用紙)

98 定期購読のお知らせ

特別付録

☆ スーパー付録ディスク # 25

なんと超豪華! 2枚組+おまけでボリュームアップ&手間いらず

<オールディーズ>『倉庫番』

<スペシャル> 編集部作『ルーシャオの冒険』・3

<レギュラー> パソ通天国/ MIDI三度笠/ あてましょQ/ ファンダム・GAMES/ ファンダム・サンプルプログラム/ ほほ梅麿のCGコンテスト/ 紙芝居&動画教室/ FM音楽館/ AVフォーラム/ ツール/ オマケ

92 スーパー付録ディスクの使い方

●スペック表の見方

Mファンソフト ①

☎03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体	④	200 × 2
対応機種	⑤	MSX2/2+
VRAM	⑥	128K
セーブ機能	⑦	ディスク
価 格	⑧	6,800円
⑨ ターボRの高速モードに対応		

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはディスク、⑤はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC (通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑥対応機種/そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものは⑤と表記されています。⑦RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑧セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らない限りつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑨価格/消費税別/メーカー側の希望販売価格です。⑩備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜で表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしています。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことはWhere There/ホルスタイン/渡辺

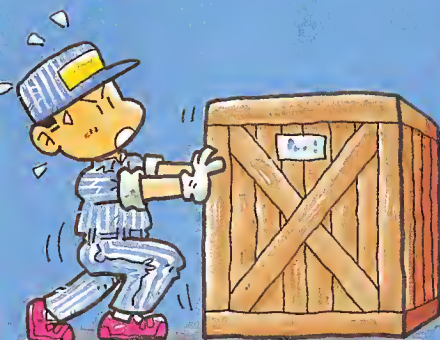
おもしろがってグラデーション機能使ってた、ちょっと(けっこう)失敗してしまった。ベタ塗りの方がまだマシだったかも。古くさい感じ。妙に乙女チック。

FAN ATTACK

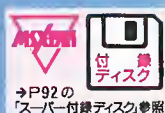
パズルゲームの老舗がついに登場したぞ！

倉庫番

S O U K O - B A N



シンキング・ラビット
ノアスキー
販売完了



頭がこんがらがって、イライラがはじまって、思わずキレそうになって……。そんな苦しみ乗り越えようと、クリアできたときのうれしさは倍増するものだ。たまには頭を使ったゲームをしようぜ！

媒 体	ROM
対応機種	MSX
R A M	16K
セーブ機能	テープ
価 格	4,800円

※このスペックは1984年当時のもので、現在は販売していません。

アルバイトとしてやっとみつけた仕事

このゲームの主人公(つまりはプレイヤーのことね)はまれにみる貧乏学生なのだ。親からの仕送りなどはまったくあてにできず、生きてゆくために働かなくてはならない。せっかく始めたアズギーでのアルバイトも給料日の前日に会社が倒産してしまったために、タダ働きとなってしまったのだった。

そんなとき、やっと見つけた新しいアルバイト、それが恐怖

の倉庫番であった……。

プレイヤーは主人公を操作して、倉庫の中にちらかっている荷物を決められた点の打ってある場所に片づけなければならないのだ。

それだけならかんたんなんじゃないか？ なんて思ったら大まちがい。その荷物には押すことはできても、引っ張ったり、ふたつ以上を同時に押すことはできないというきびしい条件が

このゲームにはあるのだ。

何も考えず、でたらめに荷物を動かしてしまうと、片づけることができなくなってしまう場合がある。そんなときは始めからやり直すしかない。ただし、5回以上失敗すると社長からクビ(ゲームオーバー)にされてしまうぞ。

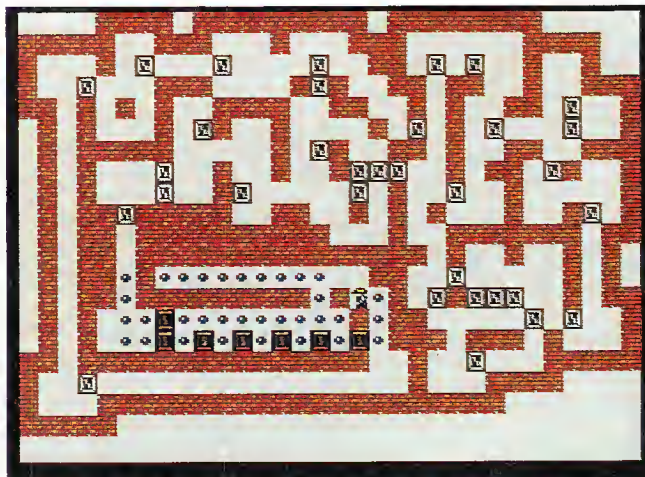
ひとつの倉庫を片づけ終わると次の倉庫に進む。倉庫は全部で60面あり、番号が大きいほど

片づけるのが難しくなると考えていい。気の遠くなる超難解面は、心して片づけてほしい。

今回収録した「倉庫番」は初代のものだが「倉庫番・パーフェクト」という倉庫番の集大成になるソフトを少しだけ紹介しておこう。これはファミコンや他機種版のものを含めた全306面が収録されている文字通り完全版のものなのだ。腕に自信のある人は、やってみるといい。



◎これが60面中で最も手数が多くかかる難解面。なんと4201手もかかってしまうという気の遠くなる面。とにかく何度もアタックして失敗してみることだ



◎こちらは「倉庫番・パーフェクト」から、最後の306面を紹介。左の難解面にも負けないやっかいな面だ。こんなのがウジャウジャつまっていると思うだけでイヤになってしまふ

荷物運びの基本3カ条

荷物を運ぶときに注意しなければいけない点がある。初めにもいったが、荷物は押すことができても引っ張ることができないのだ。また、ふたつ同時に運ぶこともできない。

この条件によって荷物運びはかなりの制約を受けることになる。

る。いかに「押す」だけで指定された場所に荷物を収めることができるか、ということに頭を使っていくことになる。

ここでは荷物運びの基本で、かつ最も重要なことを紹介していこう。

このゲームは制限時間がある

わけではないから、じっくりと考えてから行動することができる。ただし、「手数」というがあるので、いかに少ない手数でクリアするかが腕の見せ所。

こういう思考型のゲームは、いきあたりばったりで動いていたら解けないぞ。



◎これは第1面。まずはここで腕試しだ

1 第1手の前に全体をよく見る

第1手で勝負が決まる。そんな面がいくつかあるのだ。慌てる乞食はもらいが少ない、というように、まずは慌てず倉庫の全体を見回して、荷物の配置を

見てみよう。

右の面を例にとって話を進めると、ポイントとなる荷物はふたつ。これをうまく動かせれば、通路が確保できるのだ。この通

路さえできてしまえば、もう解けてしまったも同然。逆にいうと、ここを誤ると解くことは不可能になってしまうのだ。

第1手で動かせる荷物が多くて複雑で厄介だと思面も、案外、ちょっとしたことでかんたんになってしまうことが多い。



◎さあ、よく考えてから動かせよ！

2 禁じ手に注意する

禁じ手、それはやってはいけない技のこと。下に載せた4つの禁じ手をやってしまったら、

荷物を2度と動かすことができなくなってしまう、即ギブアップを余儀なくされてしまう。引

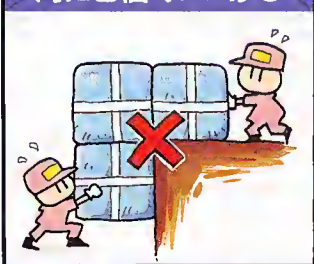
っ張ったり、ふたつ同時に動かしたらどんなにいいかと思ってしまう。動かすとこの禁じ手の形になってしまうのがわかるとイライラしたり、くやしくなってしまふものだ。

禁じ手をやってしまった場合でも5回まではやり直しがきくが、6回目はクビにされてしまう。まあ、ラウンドセレクトがあるから、意味のないゲームオーバーではあるんだけど。

すみに押し込む



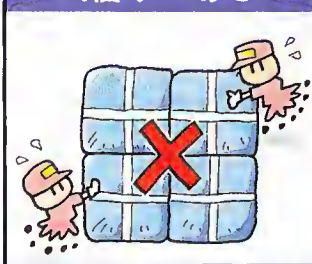
角に3個くっつける



壁に2個くっつける



4個くっつける



3 ツメを誤るな！

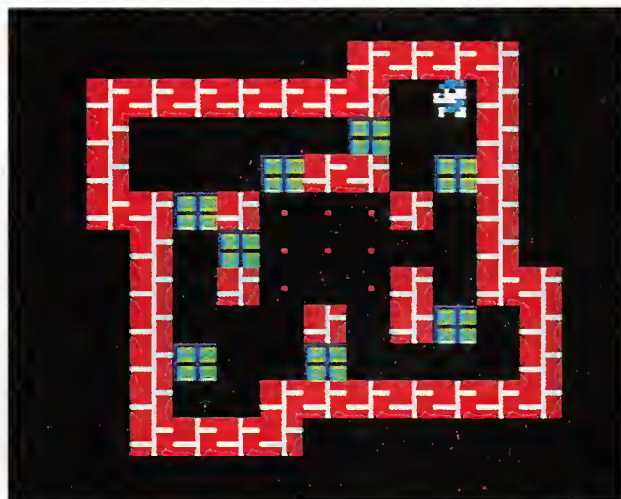
荷物を順調に指定された場所にしまっているように思えても、きちんと計算して、しまい方を考えて入れていかないと全部入らなくなることになるかねない。ただ、のほほんとしてしまっていけばいいという面ばかりじゃないのだ。

右の写真の倉庫を例にとると荷物も多くないし、かんたんそうに見えるけど、じつは非常に難しいパターンのひとつなんだ。いい気になってドンドン荷物を

入れちゃうと、身動きがとれなくなってしまう。慎重によ〜く考えてから荷物を入れていかなくてはならない代表例だ。

しかし、今回例にしたような面は難しすぎるから、解き方のヒントをあげよう。

荷物の搬入口は1か所だけ。はじめのほうで入れるのは2個。あとは周囲のあきスペースに置いておく。もちろん、動かせるように考えて置くこと。そして機会がきたら一気に格納だ。



◎単純にみえる倉庫はどきどき穴があるもんだ。これとものひとつ

倉庫番の基本テクニック◎整理整とん技◎

このゲームでの倉庫番という役目は、荷物を整理する仕事のこと。文字どおりゲームは荷物を整理をして決められた場所に荷物を運び入れることを目的としている。

実際の荷物運びとは違って、荷物を押すだけという制約があるため、一筋縄にはいかない。そこでこの整理整とん技の登場

というわけだ。整理整とん技といってもただ荷物を整理するわけじゃない。通路を確保したり、邪魔な荷物を整理したり、つまりは点のある格納地点に荷物を入れるための準備をすることを基本姿勢としているのだ。

また倉庫番は「急がば回れ」ということわざがよく似合うゲームだね。なぜなら格納地点近く

の荷物はすぐに入らないことが多いからだ。とにかく、この技をマスターしないかぎり、このゲームはうまくいかない。

下の3面を見てほしい。ハッキリいってかんたんな面だ。この面で基礎を学ぼう。

最初に動かす荷物の選択技は2つあるが、片方はめんどくさくなるだけなので、よく考えて

から動かそう。そして右下のスペースにすぐそばの荷物を1個移動して整とんしておく。これでもう解けたも同然。通路が完全に確保できた。あとは縦に並んでいる荷物をうまく処理すればOK。

この倉庫は354手(主人公が動いた歩数)でクリアすれば上出来だ。



①まずは動かす前にじっくり悩むこと この場合、手前にあるのを動かすのがベスト



②とりあえずはこの荷物を動かすことから始まる。これで通路が確保できたワケだ



③ここに荷物を整理できるかがポイント。これでもう解けたも同然になっただろう？

難解面での応用テクニック◎スライド技◎

難解面になると整理整とん技だけでは対処しきれなくなる。そこで応用技として登場するのが「スライド技」だ。これはいったん、道をふさいでも別方向から動かすことができる、いわば荷物をドアのように扱うことで対処しようというものだ。

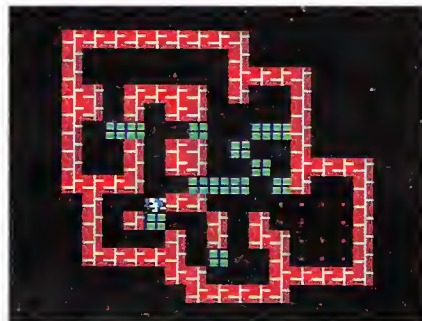
この技で、今まで難関に思っていた面も案外ラクに解けてしまうこともあるだろう。また、この技を使わないと絶対に解けない面も出てくる。徹底的にマスターしておくことだ。

さて、この技を使う例として

26面を選んだ。第一手は選択の余地がないが、じつはこの荷物がスライドする荷物となるのだ。ずっと下のぽつんとある壁の脇までもっていき、回り込んで押し上げると右側に抜ける通路ができる。それまでにある1個を右にひとつずらしておくこと。右側にかたまっている荷物の整理は通路をふさがないように注意する。整理ができたなら入れていけばいいが、無造作にやると入らなくなる。あとは左上の荷物ふたつを入れるタイミングを誤らなければOK。



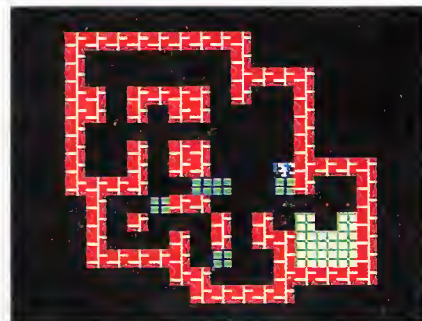
④最初に動かす荷物は決まっている。それを動かして下から右側に回り込んでいく。途中にある荷物を動かしてはいけないと、やり直した



⑤この位置まで動かして、左側から回り込む。次に動かす荷物も同じ要領でやる



⑥この配置を見て気がつく人は、何度か失敗した人だろう。この配置までは自分で考えてね



⑦格納にはちょっとだけ気をつけないといけない 写真のように入れていかないと最後で泣くことに

エディタを使ってオリジナル面を作る

このゲームは、ただ遊ぶだけでなく自分で新しい面を作ることのできる機能がついている。そこで編集部からふたつばかり、シンプルながらとても奥の深い面を紹介する。ぜひ、自分で作ってやってみてほしい。きつとくやしくなるくらい悩むことになるだろう。まあ、せいぜい知恵を絞ってがんばってくれたまえ、ハハハハッ／

ところでこのエディタなんだ

けど、1度立ち上げてしまうとエディタで作った面しか遊べなくなってしまうのだ。エディタを使ったら最初から入ってる倉庫はもう1度、立ち上げ直してから遊んでほしい。

ここでオリジナル面募集のお知らせ。みんなが作った面を投稿してほしいんだ。優秀な作品は制作元のシンキングラビットさんと審査して、誌面で紹介。と思う。セーブしたテープではな

くて、わかりやすく図に描いて送ってくれ。そのときに基本的な解法も忘れずにね。締め切りは3月31日消印有効。あて先は

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「倉庫番・オリジナル面」係まで。
ドシドシ応募してくれ。

Soukoben editor

- Empty place
- Wall
- Baggage
- Place
- Clear
- T Test
- S Select number
- L Load
- S Save
- Quit

エディットモードに入るとメニュー画面が表示される。カーソルキーかジョイスティックでカーソルを動かし、倉庫に置く物やコマンドを選ぶ。

★倉庫に置けるパーツ

以下の4種類の物を配置してゆくことで倉庫を作っていく。

- Empty place (空白)
- Wall (壁)
- Baggage (荷物)
- Place (荷物を置く地点)

このうちどれかを選び、スペースキーかジョイスティックのボタンを押すと実際に倉庫を作る画面が表示される。作成画面に表示されているカーソルをカーソルキーかジョイスティックで動かし、スペースキーかジョイスティックのボタンを押すと取り消すことができる。連続して4回、スペースキーかジョイスティックのボタンを押すと、メニュー画面に戻る。これらの作業を繰り返して自由に倉庫をデザインするのだ。ただし、荷物は255個以上置くと正常にゲームをする事ができなくなってしまう。アルバイトくんのスタートする位置は最後にカーソルのあった位置になる。

- Clear

作っている倉庫を全部消すときに選ぶ。

- Test

作成した倉庫でテストプレイをする。今作った倉庫が表示されるので、ゲームをする要領でテストできる。[F1]キーでメニュー画面に戻る。

- Selected number

作成する倉庫に番号をつける。カーソルキーかジョイスティックで番号を選び、作成の終わった倉庫の番号を選びと修正を加えることもできる。

- Load

自分で作成してテープに記録しておいた倉庫データを読み込むときに選ぶ。

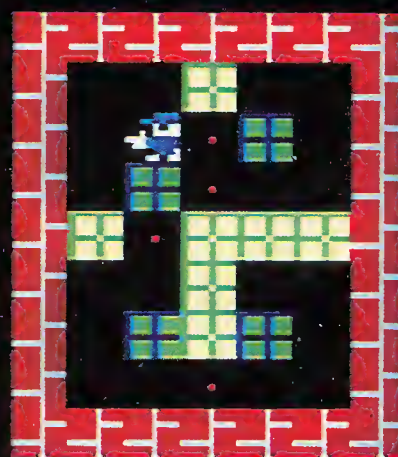
- Save

自分で作成した倉庫データをテープに記録するときに選ぶ。記録する倉庫の番号をカーソルキーかジョイスティックで選び、スペースキーかジョイスティックのボタンで指定する。記録するすべての倉庫の番号を指定する。ただし、1度に指定できる倉庫の面数には限りがある。この場合は数回にわけて記録する。

- Quit

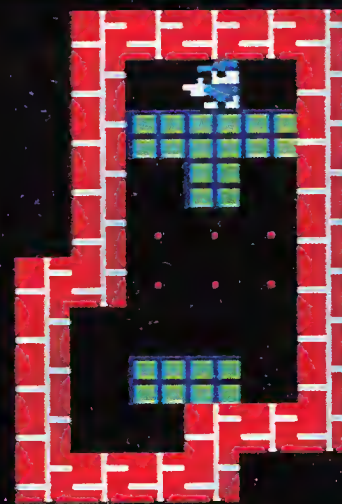
最初のデモ画面に戻る。

シンプルすぎて困っちゃう？



完成すると漢字の「田」になる。倉庫番のなかでも屈指の難解面だ。荷物の妨害を受けて、何度も何度もやり直すことになる。この面のあるトリックにカンいい人はすぐに気がつくかも、ヒントはなし、自分で解け！ 私担当編集部員Sは解けたとき歓喜の声をあげて編集部を走りまわった実話

やってみればわかる難しさ



この倉庫に名前を付けるとしたら、絶望というのがよく似合う。何度もやってもラストの1個を押そうとすると、押す方向とは逆の位置に立ってしまっているため、荷物が押せない！ まるで悪夢を見ているよう。しかし、左下のスペースをうまく使って……。これは2とおりの解決法があるぞ

おい、寝るなよ！





ほぼ梅磨の

CGコンテスト

グラフィサウルのインタレースエディタを使用した作品が多く集まるようになってきたでおじゃる。このエディタはPC-9801で描いたCGをMSXで読みこむことができるが、じっさいやってみるとMSXとのドットの比率がちがうため、絵がつぶれてしまう感じになるのでおじゃる。今回最優秀者にかがやいた日本製クンがいているように、やっぱりSCREEN7で描いた絵をそのまま描き直したほうが楽でおじゃる。 協力：ビッツ

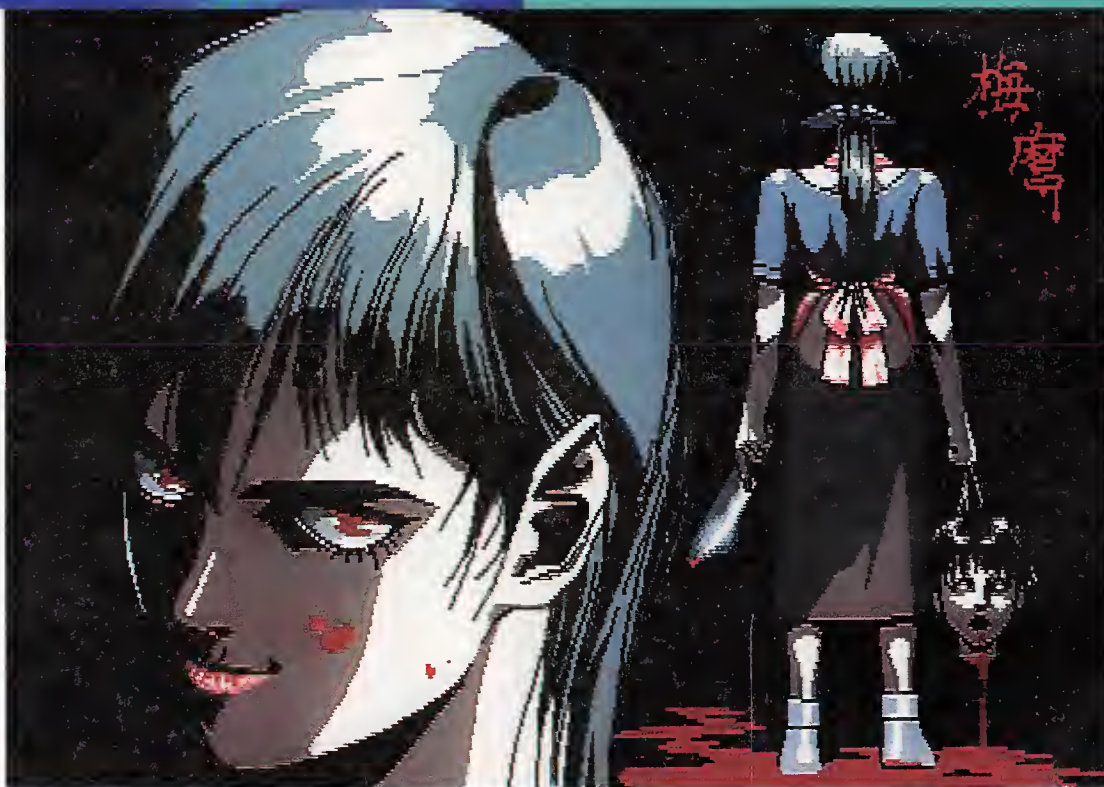
トビラアイデア



◎茨城県 上止正(?)歳。
最近かわいい女の子を中心に採用していたので、たまにはこういったホラーっぽいものを採用してみたいなと思ったぞよ。ほぼほ、なかなかこわ〜く仕上がったでおじゃろう。マロはこういったホラーっぽいCGを描くときは、なぜか心がわくわくしてしまうでおじゃる。このCGを描いて、久しぶりに「首斬り館」を思い出したでおじゃる。



→P98の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



梅磨

投稿作品評価システム

プロの目から見た投稿作品評価システム。投稿されたCG作品を、ビッツCGチームの5人が評価してくれます。イラスト部門ではそれぞれ点数をつけられ、優秀者には右の表に示した賞金、賞品がおくられます。部門ごとのくわしい規定は以下の通りになっています。

●イラスト部門……1人1〜5点の5段階で評価します。評価の対象となる項目は全部で5つあり、それぞれ構図、色彩、魅力、背景、表現力となっています。したがって、イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で125点となります。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数をつけません。投稿された作品は、梅磨が独自に選び出し、評価します。その中で上位3位内に入った人は、右の表に示した賞金、賞品がおくられます。また、上位3位内に入らなかった人で、本誌に掲載された人は、Mファンディスクが2枚おくられます。

●トビラアイデア……ハガキによるトビラアイデア。その案をもとに、梅磨が毎号CGにしてくれます。トビラアイデアの応募は、絵でも文章でもかまいません。採用された人は、Mファンブックディスクが1枚おくられます。

部門別 賞金・賞品

イラスト部門		ぬりえ部門	
100〜125 POINTS	現金 1万円	梅磨のイチオシ!	現金 5千円
80〜99 POINTS	現金 3千円	梅磨のニオシ!	現金 1千円
60〜79 POINTS	ディスク5枚	梅磨のサンオシ!	ディスク3枚

登場人物紹介



梅磨 本コーナーの中心人物。最近リアルなCGにこだわる



のぐりろ 精神年齢4歳。たまにショックで24歳にもどる



Dr.S じつに冷静な人柄で、まるで将棋師みたいな人



とんがり 温厚な顔だが、その評価は超辛口のアニキ



REI 新しい手法をほどこしたCGを愛すお姉さま

いらっしやいませ。

岐阜県/日本製(26歳) G S7 IN

110
POINTS

久しぶりの100点オーバーはこの作品だぞよ。グラフィサウルのインタレースエディタを使用して、かなりこまかく描かれているぞよ。写真ではわかりにくい部分もあるので、付録ディスクでぜひ見てたもれ。写真で見ると画面で見るとはかなりちがってくるぞよ。そしてこのCGは、縦画面として描かれているおじゃるが、横で見ても違和感がないのがすごいぞよ。それだけきっちり描かれていて、完成度が高いということでおじゃる。1画面の中に全身を描き入れるには、体を曲げて描くか、体自身を小さく描くしか方法がないでおじゃる。こちらは体を曲げて描き入れているほうでおじゃる

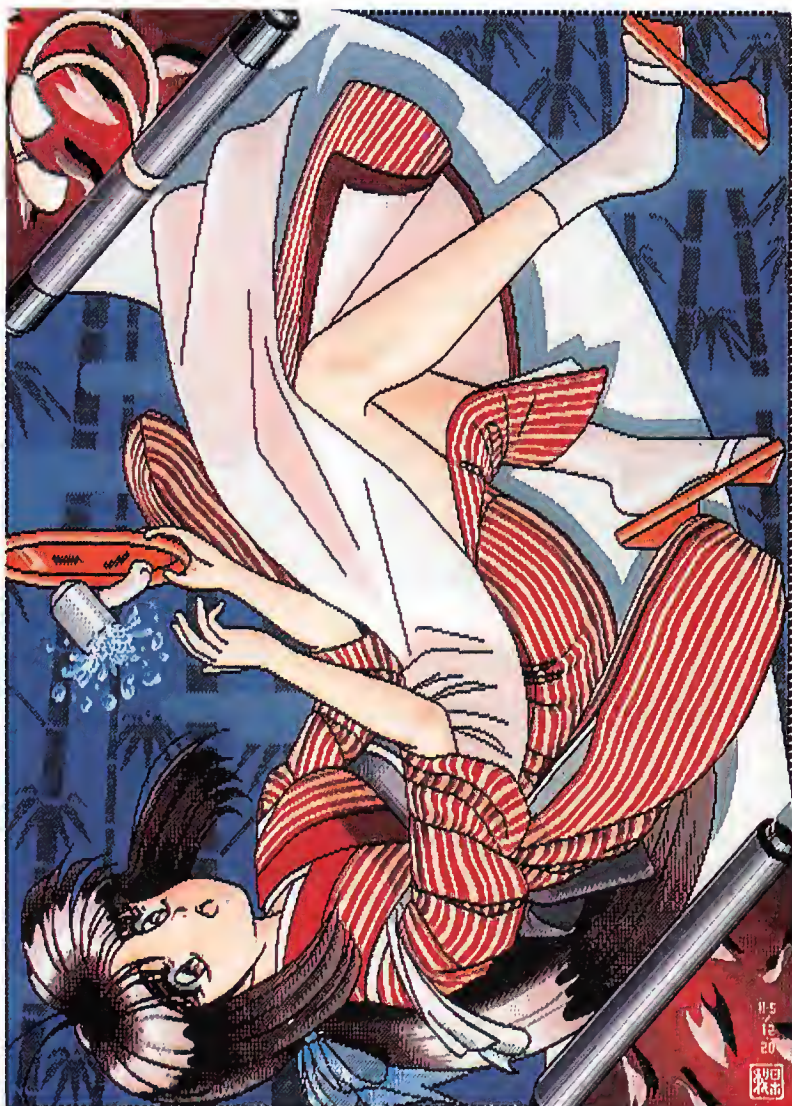


●解像度がこまかくても、1ドット1ドットしっかり描かれているぞよ

るが、ひとつのイラストとして全体を仕上げ、1画面内におさめるにはふつうムリがある体の曲がり具合をみごとにカバーしているおじゃるぞ。そこが注目点マロ。絵からむりやりさが感じられないからすごいのだ。さらに1ドット1ドットしっかり描かれているのにも注目おじゃる。(梅)

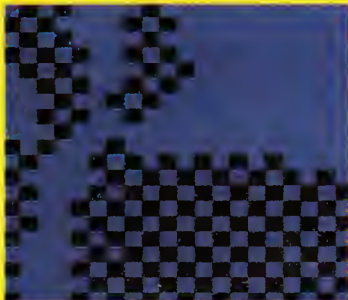
作者のコメント

ども、こんなCGが得意な私です。今回はグラフィサウルのインタレースエディタを使いました。タイルパターンやカラーチェンジや重ね合わせが使えないので苦労しましたが、基本的にSCREEN7で描いたものをインタレースで仕上げたほうがよいでしょう。いきなり描くのはたいへんです。ところで投稿する人が少ないようですが、読者の数まで少なくなっていないか心配です。郵便料金も上がりましたが、みなさんシンドシ投稿しました。じゃ〜また。 岐阜県・日本製



拡大して見るとタイルがいっぱい

SCREEN7のインタレースのため、解像度が512×424ドットでおじゃる。ここまでこまかくなると、タイルを使用して描いても目では確認できなくなるほどこまかいマロ。右の写真を見てたもれ。一見ベタ塗りしているように見えても、本当はタイルを使って描かれているのがわかるじゃろう。ここだけではないぞよ。このCGはいたるところにタイルを使用しているので、興味があったらグラフィサウルで拡大してみよう。おどろくほど使われているぞよ。しかし解像度がこまかくなったからといって、どんなタイルも目立たないということはないぞよ。色の配色によっては目立ってしまうタイルもあるのでおじゃる。SCREEN7で描いたときと同じように、同系色の色は目立たないので、きれいなグラデーションをつくり出すことができる。ここらへんはじっさいに自分でやってみて、見栄えで判断して色を作っていこう。



●背景の竹のシルエット。なんとタイルで描かれている。拡大しないとまづわからないポイントだ



●肌にもタイルを置いて色をふやしている。同系色のため、ふつうに見るときれいに見えるのだ



馬愛でる少女

千葉県／加瀬辰夫(23歳) P S8



97

POINTS

この作品は背景と手前のキャラクタが別々に描かれて投稿されていたので、背景だけ、キャラクタだけ、その2つを合成した3つのCGを見てから評価してみたぞよ。今回の付録ディスクにはこの作品も収録しているので見てたもれ。もちろん背景とキャラクタを別々に収録しているでおじゃる。さて、このCGに対する審査員の意見は、背景の美しさに集中したでおじゃる。アオリ(下から上へ見上げた構図)のバースも悪くない。異国の建物をしっかり研究して、とてもきれいに表現されているぞよ。ただ欲をいえば、もう少し建物の描きこみがほしかったでおじゃるな。(梅)



●背景とキャラクタの色が似ているため、キャラクタが目立たなくなっている。ここはきっちり直すべきポイント

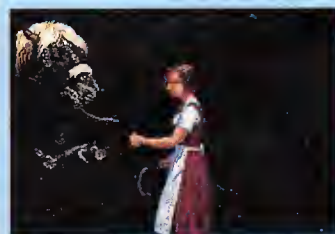
PICK UP

キャラクタと背景を別々に描く利点と欠点

背景とキャラクタを別々に描き、あとから合成するという手法は、アニメ作画に似ているぞよ。CGでいえばこの描き方は色ぬりには楽だが、しっかり絵のレイアウトを考えないと、背景からキャラクタが浮いて見えてしまうこともあるマロ。こういうことがないように、まずは背景とキャラクタをいっしょに描き、色ぬりの時点で別々にわけて描くのがオススメでおじゃる。



●どのようにわけてあるのか見てみよう。こちらは背景だけが描かれている



●こちらは少女と馬だけが描かれている。あとで上のCGと合成して1枚のCGができてあがる



正太郎君の思い出

千葉県／SABUROWTA(19歳) D S3



88

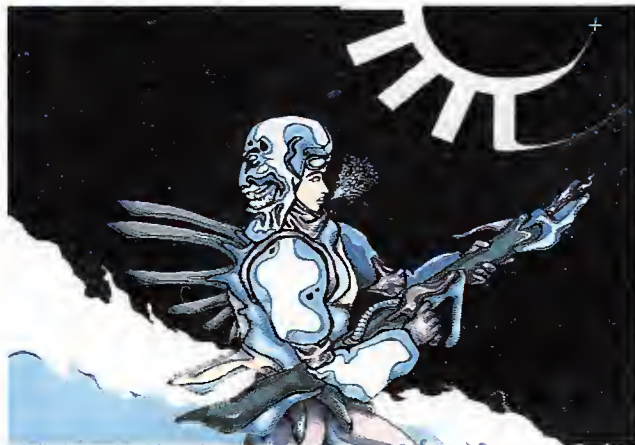
POINTS

おお、ひと昔のCGコンテスト時代を思い出す〜。メルヘンっぽくておもしろい感じのCGだじょ〜ん。ネズミをもっと大きくてみてよかったかもしれないや。(㊟)



緊迫

東京都／意識下広告(16歳) G S7 IN



88

POINTS

イラスト的に見てデザインされているわけでもないし、ただ描かれているだけという感じで終わってしまっているのが残念だ。ただ、この作品には魅力だけはある。(㊟)

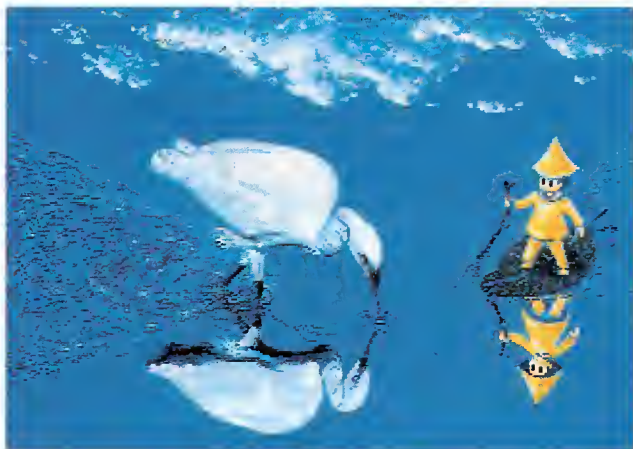
10 作品コメント

●馬愛でる少女 この少女の表情がよかったので、背景をそれらしいものにかえて描きました ●正太郎君の思い出 こういう絵はひさひさだ。まあまあ良くできたかな ●緊迫 グラフサウルスのインタレースエディタで、ために描いたものの2作目



コサギの湖

神奈川県／ししゃも(18歳) 池 SIANIME S5

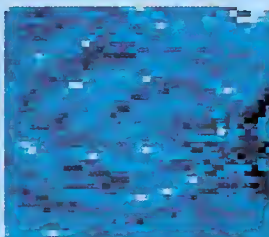


82
POINTS

水の表現がかなりすごいCGです。最初SCREEN 8かと思っただけですが、SCREEN 5で描かれているとはおどろきました。さかさまにして見てもおもしろいCGですね。S

PICK UP 水と雲の表現に脱帽

水の表現や、雲の表現がすごいので拡大してみると、ここので7〜8色も使っているのわかるぞよ。しかし、いくら7〜8色も使っているからって、かんたんにこの表現できるわけでもない。その秘密は何か？ それは、いろいろな色をまばらに置いてあるからでおじゃる。ベタぬりで色をくぎっていくと、かんたんなではあるがリアルさにかける。しかし、1ドット1ドットまばらに色を置いていくと、遠くから見たときリアルに見えるのでおじゃる。要はぬりかた次第で、リアルな表現もできるし、アニメっぽい表現もできるということマロよ。



◎水面の部分を拡大してみよう。大
きなベタぬりは見られない



◎同じように雲の部分も見てみよう。
こちらも色をまばらに置いているぞ



みずべの案内人

長崎県／いのいち(18歳) F S7



79
POINTS

キャラクターにかわいらしさが少ないのでおじゃるが、光を浴びた海のキラキラした表現はいい感じにしているぞよ。次回に期待。E



ヒーロー

千葉県／SABUROWTA(19歳) D S5



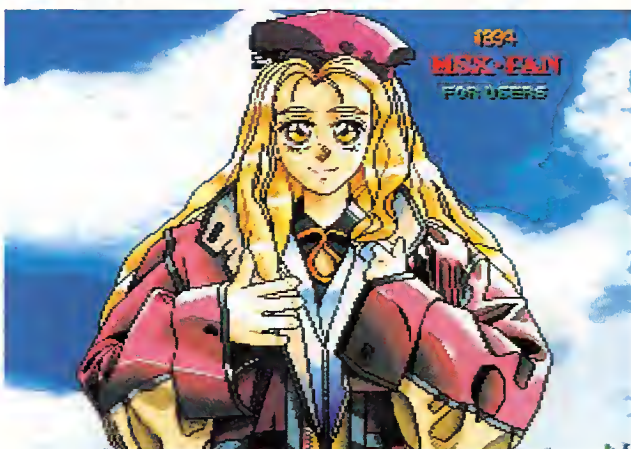
80
POINTS

少年の表情に感情が欠けているわ。作品の魅力がそれだけでそこなわれているので表情に気をつけてね。ドラマ性の感じられるCGで雰囲気も悪くないのでそこだけ残念ね。R



大空の下で

鳥取県／午後紅茶(17歳) G S8



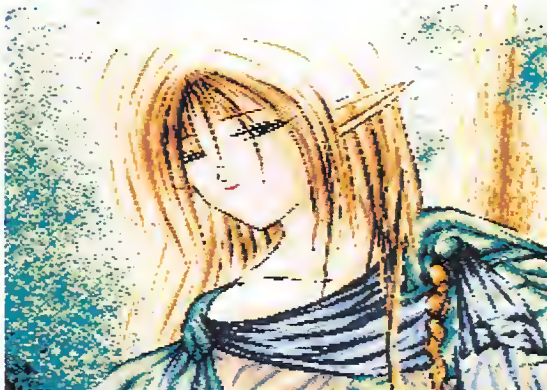
80
POINTS

かなりはっきりした色使いが全体により印象をあたえているわ。背景にキャラクターがとけこまずに、青い空に映えていてとてもGOOD。かわいい鳥を入れてほしかったけどネ。R



妖精

千葉県／てろりい(18歳) P S8



80
POINTS

明るいCGですね。光の入りこみ具合がよく表現されていてよいと思います。こんどは構図にアイデアをしばって送ってください。S

作品コメント

●コサギの湖 苦労して描いたのでこまかい所も見て下さい●ヒーロー 剣と魔法のファンタジー。昔はこんなCGだったのにな●大空の下で 人物を目立たせるために背景をぼかして、人物はなるべく黒色の線を使ってみました。グラデがかけにくかったことと、背景と髪の質感を出すときに色が選びにくかったことが苦労しました●みずべの案内人 羽がめんどうだった!!●妖精 手間だけはかかったのに完成してみるとつまらない絵だなあ。もっと練るべきだった

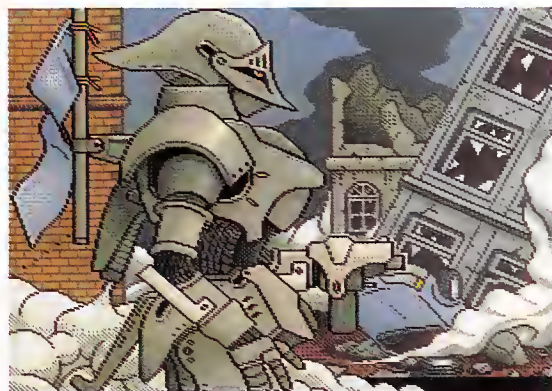
F-102A
北海道／やまと忠隆(15歳) G S12



77
POINTS

うっ、構図が悲しいの。構図で戦闘機の強さや美しさの表現に欠けている。グラデーションでの表現はきれいでいいのに……。

歩兵
埼玉県／今森(20歳) G S5



76
POINTS

タイルを使用している正解パターンでおおする。鑑の質がタイルでよい表現を生んでいる。こゝとは背景にこだわれば。

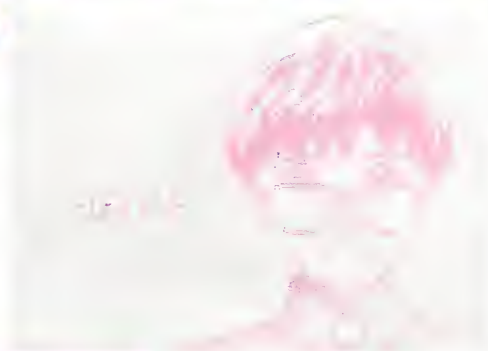
月下顔
埼玉県／今森(20歳) G S5



71
POINTS

うん、なんだかわからない。水面と空の境界を、わざとわからなくしているの奥行きが出ているわ。

Girl
埼玉県／たんちくん(18歳) G S1



70
POINTS

あわいピンクの色調で描いて、ほかに色をぬらないのはおもしろいぞ。でも背景がないのは悲しいマロよ。

CROWN
神奈川県／築地琢郎(18歳) G S7



75
POINTS

写真かと思うほどよく描けているが、フロントの部分をよく見てみると、意外と構図にズレがあるのに気がつくぞ。

あの娘にKU・GI・ZU・KE♡
長野県／MAYA&中尾俊文 G S7



74
POINTS

黒の濃淡を使っていないので、キャラクターがわい感になっていておもしろいじゃない。ただ巨眼が強いので目がいたいじゃない。

イカレポンチ
愛媛県／カッバイ帝王とその部下(14歳) 他 S14 ANIME S5



69
POINTS

こゝ個性が強い作品ですね。ハデハデしさが目に留まります。さらにきやかさをみがいてみましょう。

中学時代
愛知県／都筑保夫(16歳) 他 S14 ANIME S5



67
POINTS

おもしろいので採用。中学生より小学生がしうなことだが、これで特異ひまわりがついているのが謎でよい。

作品コメント

●F-102A ずっと前に描いたのを最近発見してジャギー消しをしました●歩兵 もっと手直したかった●CROWN オリジナリティがない分、正確に描きました●あの娘にKU・GI・ZU・KE♡ MAYAさんと合作です。アップの構図は色がぬりずらいなあ●月下顔 いまいち。けど送った●Girl 白とピンクの2色で初めて描きました●イカレポンチ 君はタイトルの意味がわかったか?●中学時代 初投稿。いろいろごちゃごちゃしてるね。のったらしいな

めりえ部門

梅麿 このお題のめりえ投稿は、インタレースエディタを使用しためりえ投稿が多かったのうれしかったぞよ。イラスト部門ともどもインタレース作品が大人気でおじゃる。さて今回のめりえ部門でおじゃるが、ニューファンキー小林クンの「お味はいかが？」がマロのイチオシ！これもインタレース作品でおじゃるが、グラフィサウルのインタレースエディタではなく、ネットワークのフリーウェアを使って描いておじゃる。あいにくそのソフト名は書いてなかったのわからないが、インタレース作品に人気があるのは事実といえよう。

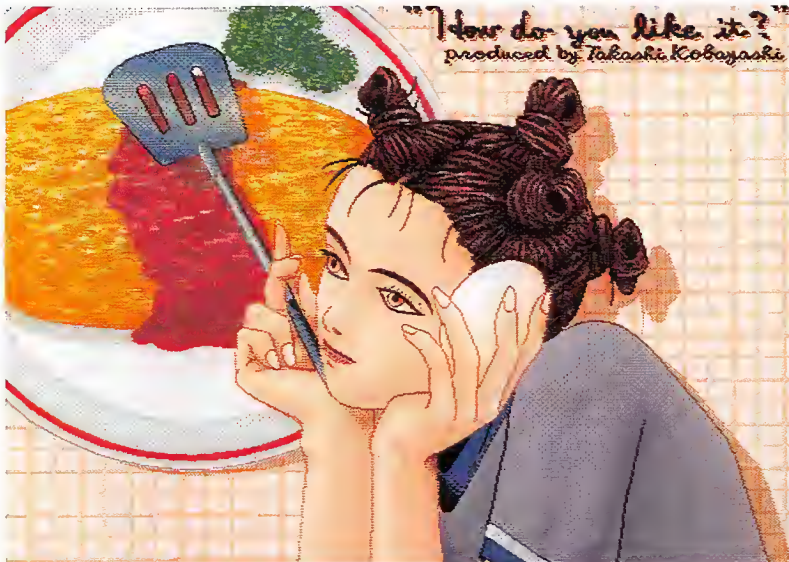


お味はいかが？

千葉県／ニューファンキー小林(22歳)

フリーウェア

SV IN



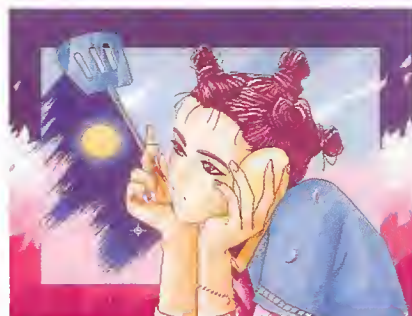
梅麿のイチオシ！

とてもきれいにできているぞよ。背景に描きおこされたオムライスがおいしそうに仕上がっているマロ。しかもとてもいい感じで、いうことなし！(梅)



Dream

東京都／水城たま(19歳) G SV IN



梅麿のニオシ！

モノトーン調になっていて、独特の雰囲気が出ているぞよ。口の部分がちょっとへんに見えるのは、ドットの置き方しだいでちゃんと直るぞよ。(梅)



Let's cooking-何をつくらうかな？

東京都／赤城久留美(20歳) G SV



梅麿のサンオシ！

CGから楽しさが生まれているおじゃる。この楽しさが女の子に合っているぞよ。あとは顔の影をしっかりといてみよう。(梅)



卵が先か、鶏が先か？

大阪府／E☆T(20歳) G SV



あと一歩！

背景の模様があつてないような気がするが、とにかくご苦労さまといったCGだぞよ。色のグラデーションがとてもきれいに表現されているぞよ。(梅)

めりえ部門用お題CGを読みこむには？

●グラフィサウルスの場合

グラフィサウルスでお題CGを読みこむには、ロードのセットをBASICに合せてロードしてください。ディスクウィンドウ内でロードするモードを[BSV]にしてから、「ODA1-45, SC7」をロードすればOKです。



●F1ツールディスクの場合

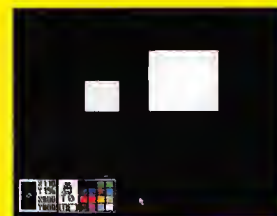
F1ツールディスクでお題CGを読みこむには、ツール上のセットメニューでBASICを選択してから「ODA1-45, SC7」をロードしてください。めりおわってからセーブするときは、必ずG-Editorに戻してください。



イラスト部門いきなりお題 テーマは「ミニCG」！

以前イラスト部門に「秋」というテーマでお題を出したように、今回もいきなりお題を出してみよう。テーマは「ミニCG」。その名の通り小さいCG大募集でおじゃる。SCREENモードは自由。条件は32×32ドットか、64×64ドットの範囲でCGを描くこと。このせまい範囲で、君たちの思いをぶつけてみてもらえ。画面がせまいということは、いままでのように黒で主線を引き描くことがむずかしい。色だけで表現しなくてはならな

いこともあるので気をつけてもらえ。もちろん、いつものCGもお待ちしておりますぞよ。



SCREEN 5の32×32と64×64ドット。かなり小さい

CGコンテストへの投稿大募集！ 応募要項の詳細は65ページ

CG NEWS LETTER

第5回フジコピアンカラー年賀状デザインコンテストでMSXユーザーが大活躍!!

年初の大お年玉イベント「第5回フジコピアンカラー年賀状デザインコンテスト」。その審査会が1月19日、フジコピアン株式会社社内でおこなわれた。

全応募作品数は200作品をこえ、特賞1作品、入賞3作品、佳作20作品という中で、MSX

作品が大活躍をした。

まずMファンの表紙でもおなじみホルスタイン渡辺こと渡辺茂樹の作品と、Mファンで代打ち応募した大橋徹也の作品が入賞に輝き、3作品選ばれる入賞に2作品もが入る快挙！そして佳作にも6作品が選ばれ、M



全応募作品審査中。
審査員からは「これもMSXを使っている作品だ」という声もあがったほど。

MSXユーザーのオリジナル性とCGに対する強さをまざまざと見せつけた。

ここではMSXを使用した入賞2作品と、佳作6作品を紹介。みなさんおめでとう！

入賞

静岡県／渡辺茂樹(18歳)



入賞

福岡県／大橋徹也(15歳)



佳作

福岡県／安達浩(30歳)



佳作

東京都／田村晃治(20歳)



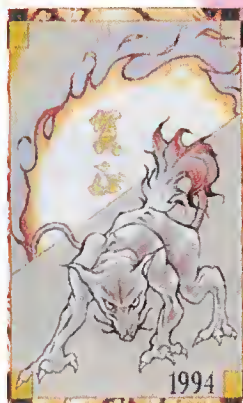
佳作

北海道／橋本勇気(?歳)



佳作

千葉県／加瀬辰夫(23歳)



佳作

愛知県／松尾峰昇(17歳)



佳作

埼玉県／松本文樹(16歳)

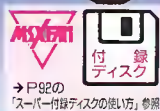


来年もまたみんなで応募しよう!!

紙芝居&動画教室

今月のPOINT 復習もかねて完全多重スクロールに挑戦

最近3D0も関って、いそがしい毎日を送っている、中津です。今回はもうひとつの背景スクロールのやりかたを紹介し、いよいよ多重スクロールの基本をしめくりたいと思います。もちろんハイテクコーナーもありますよ〜。



マイクロキャビン
中津泰彦

もうひとつの背景スクロールのさせかた

どうも、中津です。
さて、いきなりCM。3D0でキャビンのゲームが出ます。雑誌でチェックよろしく。それと、PCエンジンのプレイは3月25日に発売です。末永、新田

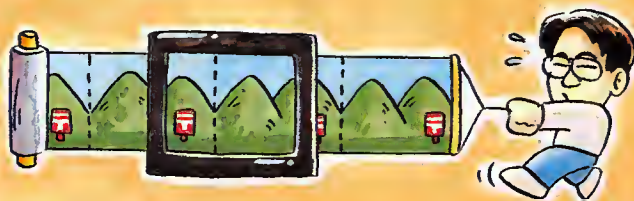
の両名も参加しているのでぜひ買ってほしいぞ〜。てなことで、授業をはじめましょう。今回は復習もかねて完全多重スクロールに挑戦してみます。今回、背景の転送方法がちょ

っとおずしくなります。いままでは1画面の背景を横に3つつなげ、ちょっとずつずらしながら転送してスクロールをしていました。今回は1画面の背景だけでスクロールさせます。さ

てその方法とは?

原理はいたってかんたん。1枚の背景データを縦に切って2枚にわけます。この切れた2枚の右側をA、左側をBとします。背景を右へずらすので、Aをだんだん大きく、Bを小さくなるように切り、表示画面上でAB逆にして貼っていけば右へスクロールして見えます。

こうして背景はずっとスクロールをさせることができるのです。文だけではわかりにくいので、下のイラストも参考にしてください。

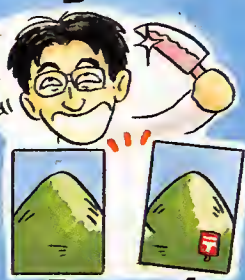
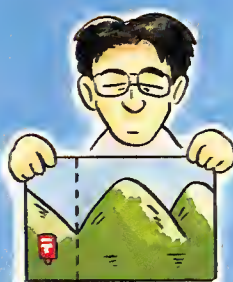


いままでは

いままでのやり方では、たった1画面しかない背景データをバッファ内で横にいくつもつなげ、それをちょっとずつずらしながらスクロールをしていました。

もう1つの方法

今回紹介するもう1つの方法とは、1画面の背景データを切りとって作るスクロール方法です。左のイラストの上段を見てみましょう。まず用意した1画面の背景データ。これを縦に切り2つにわけます。切り口はやや右よりです。小さいほうをA、大きいほうをBとし、表示の段階でAとBを逆につなげます。これで1コマ。同様に下段を見てみましょう。今度はちょうど半分に分けます。そしてまた表示の段階でAとBを逆につなげるのです。つなぎ終わった絵のそれぞれのポストの位置に注目しましょう。上と下の絵ではちゃんとずれているのがわかります。こういうやり方でスクロールをさせる方法もあるのです。覚えましょう。



サンプルプログラムで理解しよう

それでは、サンプルプログラムを解説しましょう。

10~60 初期化とCG読みこみ

70 ハコBは合成のバッファのページ。ハコPXは木のCGの初期の転送先X座標。ハコIXは変化する転送先X座標で、PXを入れて初期化。ハコVXは背景のCGの初期の転送元X座標。

100~190 メインルーチン。走るフレイのアニメの制御をおこなっています。ハコXとYはフレイの転送元の座標をあらわしています。GOSUB命令で行400に行き1コマの処理をします。

420 ハコVXが71以上であれば、行430の処理をパスします。430 背景CGのハコVXであらわされる右側ブロックから表示画面の左側に転送します。

460 (ハコVX-1)が1より小さければ、行470の処理をパスします。

470 背景CGのハコVXであらわされる左側のブロックから、表示画面の右側(行430処理の余白)に転送します。

510 フレイをページ1からページ3のバッファに合成転送(ハコXとYはその座標)。TPSETが合成のための呪文。

540 ハコIXが0以下なら、左側が消えたCGを転送するための計算を行ないます。ハコBSに転送元X座標の補正值。ハコSZに転送元CGのサイズ。ハコPTに転送先X座標の補正值をそれぞれ計算して入れます(木のCGのサイズは、70×70ドットです)。左が消える場合、ハコBSは見えない分だけ、すなわちハコIXのマイナスになっているサイズ分だけ座標をずらしてやります。そして、ハコSZにはその分だけマイナスしたCGサイズを入れます。ハコPTは左端ですので0を入れます。

以上の計算終了後、行600にジ

ャンプします。

550 ハコIXを元に右側の座標を計算し、右側が消えているかをチェックします。70は木のCGサイズ。72は画面のCGサイズです。右が消える場合、ハコBSは0で補正の必要なし、ハコSZには右側にはみ出した分だけマイナスしたCGサイズを入れます(サンプルでは式を展開してあります)。ハコPTは、現在のハコIXと同じ座標になります。

以上計算が終れば、行600にジャンプします。

560 基本的にそのまま処理します。ハコBSは0で補正の必要なし、ハコSZも70の固定、ハコPTは現在のハコIXと同じ座標になります。

600 サイズが0以下のものをキャンセルしています(表示しないため)。

610 ページ2にある木をページ3のバッファに合成転送しています。このときハコBS、SZ、PTを元に転送元や転送先の座標を計算して転送する大きさなどを変化させていることに注目してください。ここで右側、左側の消える部分を最終的に処理しているのです。

650 ページ3のバッファからページ0の舞台上に転送して、1コマ分の処理は終了。

710 前回ハイテクコーナーで説明したウエイトを使用。よくわからなくてもこんな形で書けばよいと理解してください。

730~740 スクロールの規準座標のハコIXを変化させる。ただし、72以上になったら初期値のPX座標に戻します。

760~770 背景スクロールの規準座標のハコVXを変化させる。ただし、1未満になったら初期値の72に戻します。

790 RETURNで、ジャンプしてきたGOSUBの次の命令に戻ります。

むずかしいですか？

SAMPLE1.BAS

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
20 SET PAGE 0,1
30 BLOAD "f5.ge5",S
40 COLOR=RESTORE
50 COPY "f5.dat" TO (0,0),2
60 SET PAGE 0,0
70 B=3:PX=-70:IX=PX:VX=72
100 Y=0: '== メインルーチン ==
110 X=0:GOSUB 400
120 X=72:GOSUB 400
130 X=144:GOSUB 400
140 Y=72
150 X=0:GOSUB 400
160 X=72:GOSUB 400
170 X=144:GOSUB 400
190 GOTO 100
400 '== サンプルルーチン == ちょっと こんどな はいけい てんそう
410 'Aは0と てんそう
420 IF 71<=VX THEN 450
430 COPY(VX,0)-(71,71),2 TO (0,0),B
450 'Bは0と てんそう
460 IF (VX-1)<1 THEN 500
470 COPY(0,0)-(VX-1,71),2 TO (72-VX,0),B
500 '--- フレイ 0 こんどせい ---
510 COPY(X,Y)-(X+71,Y+71),1 TO (0,0),B,TPSET
530 '--- きのこんどせい ---
540 IF IX<=0 THEN BS=-IX:SZ=70+IX:PT=0:GOTO 600:'ひたかりかわ
550 IF (IX+70)>=72 THEN BS=0:SZ=72-IX:PT=IX:GOTO 600:'みきりかわ
560 BX=0:SZ=70-IX:PT=IX:GOTO 600:'せんたい
600 IF SZ<=0 THEN 650
610 COPY(72+BS,0)-(72+BS+SZ-1,69),2 TO (PT,0),B,TPSET
650 COPY(0,0)-(71,71),B TO (97,72),0
700 '--- ウエイト ---
710 IF TIME<6 THEN 710 ELSE TIME=0
720 '--- き の さいびよう へんこう ---
730 IX=IX+4
740 IF IX>=72 THEN IX=PX
750 '--- はいけい の さいびよう へんこう ---
760 VX=VX-8
770 IF VX<1 THEN VX=72
790 RETURN
```

ここをいじると、もっとよくなる!

上のサンプルプログラムをそのまま走らせると、背景のスクロールより木のスクロールが遅く、見た目は遠近方が成り立ちません。そこでちゃんと見せるために、以下の行を自分で書きかえて走らせてみましょう。まず行730。これは木の移動座標を設定している部分です。ここの「4」という数字は、4ドットごとに木が移動しているということなので、12にしてみましょう。これで12ドットごとに木が移動します。次に行760です。ここは背景の移動座標を設定しています。ここの「8」を6と書きかえまし

よう。そしてRUN。どうです? 遠近がきちんと成り立ち、フレイがちゃんと走っていますね。ほかにも木を2とか背景を1にしてRUNしてみてもおもしろいですよ。いろいろいじってみましょう。



●背景が流れ、木も流れ、そしてフレイが走る。多重合成わかったかな?

ハイテクニックサポートコーナーページ切りかえ

パチパチ/ 第2回目のハイテクコーナーをお送りします。今回は、またまた投稿者のFly☆Duckクンからの手紙をベースに、ページ切りかえのテクニクを説明します。その手紙の内容はこうでした。

「アニメーションをおこなう場合、表示ページをページ0に固定して、他のページからグラフィックをコピーするのがふつうですが、これでは前景と背景の重ね合わせは裏画面でおこなう必要があります、COPY命令を3回実行しなければいけません。

これに対し表示ページを2画面用意して、片方の画面を表示している間にもう片方に次の絵を用意し、交互に表示する方法にすればCOPYは2回で済み、その分高速になります。Mファンで舞台と楽屋に例えて説明していますが、さしずめ回り舞台というところでしょうか。」

ということで、今回のSAMPLE 1のプログラムをページ切りかえ(複数ページの交互表示をキャビンではこう呼んでいる)をしたらどうなるかという

のがSAMPLE 2のプログラムになります。

どうやっているかといえますと、表示画面をページ0と3としています。例えば、ページ0を表示している間にページ3で次のCGを合成し、終了したらページ3を表示画面に切りかえれば、COPYなしに表舞台にCGを表示することができます。

ページの切りかえはCOPYにくらべて何百倍も速いので文

字どおり一瞬です。SAMPLE 1と2をRUNしてもらえばわかると思います。

メリットとして、COPYを使って表に出さないで、どんなに合成されるCGが大きくても転送が見えることがない、COPYが1回へるので高速になる、ということ。デメリットとして2ページの画面を使うので、CGを置いておく場所が残り2ページになってしまう事が挙げ

られます。使うかどうかはその人の判断といえるでしょう。

最後に、キャビンのゲームでページ切りかえの例を説明しておきます。サークIはページ切り替えをしていません。なんせ、512ドットモードですから、2ページも使ったらCGを置いておく場所が何も残らないんです。サークIIやフレイは、ページ切りかえをしています。ちがいがわかりましたか?

イラストで見るページ切りかえのしくみ



いままではページ0を舞台、裏ページを楽屋としてきましたが、裏ページも舞台に利用できます。まずページ0を表示中にページ3で準備をします。次にページ3をそのまま舞台に回し、裏になったページ0で次の準備するやり方です。このほうが高速かつ効率がいいのです。

AFTER SCHOOL 紙芝居倶楽部

～今回の付録ディスクの収録内容について～

今回は投稿作品がなかったのので、付録ディスクには過去に採用された作品を収録しています。今回収録したのは、92年5月号で採用された「圭一愛の物語I」と「圭一愛の物語II」、そして92年7月号で採用された「圭一愛の物語III」の3本パックです。作者はすべて三重県のFRIEVEです。投稿作品がなかったというのは悲しいことなので、みんなもっと投稿にはげんでほしいぞ。

そして授業のサンプルプログラム。付録ディスクに収録しているサンプルプログラムは計3本です。まず左ページの「SAMPLE 1」。そして上で説明した「SAMPLE 2」。最後の「SAMPLE 3」は注意してください。これは単体では動作しません。これはSAMPLE 1からSAMPLE 2のプログラムのちがいを記述し

ています。ようするにSAMPLE 1にSAMPLE 3をマージすれば、SAMPLE 2ができてしまうということです。プログラムの追加部分を確認しましょう。

さて次回は、ガラッと内容を変えてサークシリーズのオープニングなどで使われている手法のどれかを説明しようかと考えています。リクエストがあればお便りください

い。また、ハイテクコーナーあてにも教えてほしいテーマがあったらくださいね。もちろん一番忘れてはいけない紙芝居の投稿。こちらからも心からお待ちしてまへす。

【圭一愛の物語3本パック】

圭一愛の物語 I

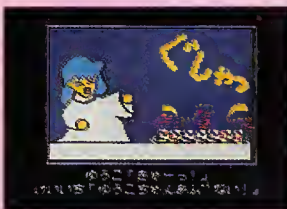
92年5月号掲載作品



④ドラゴン討伐をする第1話 優子ちゃんの危険に身を投じて立ち向かう圭一

圭一愛の物語 II

92年5月号掲載作品



④ダンジョンには危険がいっぱい、圭一の友情エピソードをえがいた第2話

圭一愛の物語 III

92年7月号掲載作品



④この世に平和が来ると、夢だった学園生活。愛のバレンタインで圭一ドキドキ

プロにきく、ゲーム作りのヒント

第6回

ゲーム職人の

リバーヒルソフト編

企画といわれても、プログラマやシナリオライターとは違い、何をしているのか漠然としているフシがある。今回はリバーヒルソフトより、企画とは何か、企画では何をすべきなのかを具体例を含めて聞いてみることにした。

企画はどう進めていくのだろうか？

今回のテーマは企画。企画者といえば、プランナーとかディレクターとかゲームデザイナーとかいろいろな呼び名はあるが、ここではそのすべてをひっくるめてそう呼ぼう。

ひとことで企画といってもピンとこない人もいるだろう。かんたんにいうならば、どんなゲームを作りたいか、コンセプト

は何か、を考えることである。

ところで、ファンダムの投稿作品にはゲームの目的、つまり何をするかという根本的な部分があいまいだったり、あるいは独りよがり終始している作品も少なくない。このへんはプログラムなどのじっさいの制作作業に入る前のアイデアの練り込みなんかがたりないんじゃない

か、と担当は考えた。

そこで、今回のゲー職に登場願ったのが、『J.B.ハロルド』シリーズで知られるリバーヒルソフト。大人の雰囲気（まなづ）を堪能できる推理アドベンチャーでは右に出るものがないといわれる『J.B.ハロルド』シリーズ。あれほど練り込まれたシナリオや設定は、まず行き当たりばった

りではできそうにない。となると企画の時点でよほどしっかり練り込んでいるのでは、と考えがいくわけで、さっそく福岡に向かったのであった。

話を聞いたのは、『J.B.ハロルド』シリーズ生みの親である鈴木氏と3DOで発売予定の『ドクターハウザー』を手がけている林氏の2人である。

今回の職人さん

リバーヒルソフト 鈴木氏



『J.B.ハロルド』シリーズをはじめ、数多くのミステリーアドベンチャー生みの親。現在はレーザーアクティブで発売予定の『J.B.ハロルド』最新作のシナリオを執筆中とか。下の写真はレーザーアクティブ版『マンハッタン・レクイエム』

リバーヒルソフト 林氏



もともとグラフィック担当。MSX版の『プライド』のマップデザインなどを手掛け、PCエンジン版の『トップをねらえ』からはディレクターに。下の写真は、氏の最新作となる『ドクターハウザー』のひとコマ

時代のニューマシンには、つねに敏感な動きをみせるリバーヒルソフト。今回ご登場願った職人さんもレーザーアクティブと3DOという、ともに次世代ニューメディアに関わっているゲームクリエイターである。



「サラ・シールズが送ってきたカードか。そこがサラの働いていた店だ。オーナーはローレン・ベネオ、



テーマがあるから必要なものがみえてくる

ゲームを作るには、やはりアイデアが前提となってくる。ただし、アイデアをすべてゲームにしたからといってゲームが面白いとは限らない。ちょうど大人の恋愛ドラマに突然意味もなく正義のスーパーヒーローが登場したら興ざめなように。

「うち(リバーヒルソフト)の場合だと、作品として表面に出ているのは氷山の一角、残りの9割は隠れているはずなんです。アマチュアでも半分くらいはそんなようなこと、つまり紙に書いたものすべてをゲームにするのではなくて、企画を練る、アイデアを絞り込む必要があるんじゃないでしょうか」(鈴木氏)

もちろん、アイデアを絞り込むにはその基準が必要になってくる。ではその基準とはどんなものであろうか。

「企画を練るというのは、たとえば10のお話、10の舞台、そして登場する人物を想定したら、

このなかで本当に必要なものは何かふるいにかけること。その基準とでもいうのが作品のテーマとか目的、つまりスカッとさせたいとか、感動させたいとか、プレイヤーに感じさせたいことなんです。このテーマにこのキャラは必要? この場面は? この場面でグラフィックは何枚必要? と問いかけてアイデアを絞り込んでいく。これだけでも、ゲームは倍くらいおもしろくなるんじゃないかな。

あと、誰にも通じうる価値観というのがありますね。たとえば、お姫さまを助けるというテーマ、これはパターン化されますが、使い古されているからダメというのではなくて、おもしろいからみんな使うんですね。ほかにも恋愛ものや探偵もの、繰返し観ても聞いてもおもしろい話というのを含めると、それだけテーマの範囲は大きくなるし、興行きも深くなる。もし

かしたら安っぽくなるかも知れないけど(笑)」(鈴木氏)

↑
テーマ、あるいは作品のイメージが決まれば、あとはふるいにかけた世界観や設定を具体的に煮詰めていくことになる。

「わたしの場合、世界観や人物の細かい設定は言葉で埋めていくんですけど、そのうちにキャラが立ってくるというか、この人はどうしてこんなことをするのだろう、って疑問に思うんですね。キャラにぶつかっていくうちにリアリティが生まれてくるし、そこでまさかという展開も生まれてくる」(鈴木氏)

↑
参考までに、鈴木氏がミステリーをテーマに選んだ理由、そして「J.B.ハロルド」シリーズにおいては、どんな映画や小説を参考にしてイメージしたのかを聞いてみた。

「殺人事件そのものではなく、

そこから展開する人間ドラマがおもしろいんじゃないかと思うんです。人間臭いテーマは、誰もが好きですから、コンピュータのなかで演出してもおもしろいかな、と。犯人をみつける、真実をつきとめるというルールや目的がはっきりしているし。また、ゲームのなかの世界というのは、視野の狭い世界になりがちですが、その点ミステリーは、社会テーマや一般の話題も入れられる点も大きいんです。

イメージとしては、アメリカのハードボイルドもの。ファッショ的なものは、チャーリー・パーカーやレイモンド・チャンドラーとか映画化されやすいものというのがありますね。謎的な手法としては、クリスティとか金田一耕助とかの探偵もの。ハードボイルドなんだけどゲームでやっていることはポアロなんです、コツコツ積み重ねていくみたいな」(鈴木氏)

人間模様の光と影

1986年に第1作の「殺人倶楽部」でデビュー以来、『J.B.ハロルド』シリーズは、番外編も含め、4作がリリースされている。

『J.B.ハロルド』シリーズをプレイした人なら、誰か誰を愛し、そして憎んだのか、簡単には割り切れない人間関係の複雑さとかちょっとほかの推理アドベンチャーにはない大人の雰囲気にも魅せられたことであろう。

「犯人の心情、被害者の心情、そしてJ.B.という人間像にも近づける。それも謎解きのひとつかな。だからテーマも兄弟愛であったり、思い出だったり。だからかわいそうに彼は自分の親しい人が犯人になったり、恋人が死んでしまったりと彼は幸せになれないんですよ(笑)」(鈴木氏)

すでに発売されているレーザーアクティブ版の「マンハッタン・レイクイエム」では現地ロケを行うなど、より映画に近い仕上がりで、ハードボイルドのイメージをより濃く表現している。また待望の最新作もレーザーアクティブで発売されることが決定した。

「『J.B.』に限らず、わたしの作品にはくねくね人を殺さなければならなかったのか」というようなテーマがあるんです」(鈴木氏)

文学的というか、人間としてのテーマが脈々と流れている。今度もまた、人間臭いドラマが期待できそうである。



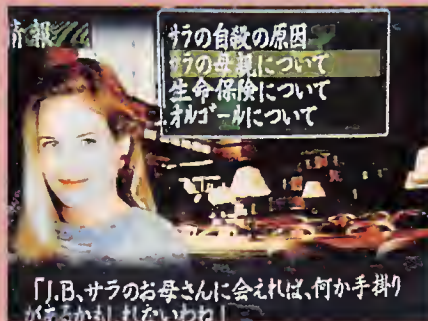
●シリーズ第1作となる「殺人倶楽部」



●シリーズのなかでも人気の高い「マンハッタン・レイクイエム」



●ワシントンへの取材を敢行した「D.C. コネクション」



●レーザーアクティブ版「マンハッタン・レイクイエム」は実写取り込み

イメージを形にしていくとは？

今度は3DOで発売が決まっている、『ドクターハウザー』のディレクターを担当した林氏にこのゲームのテーマを聞いてみることにした。

「スプラッターなんかのスゴイっていうんじゃなくて、ホラーでいう、あのコワイけどのぞいてみたいという感じ。ゲーム中やたら長い廊下が出てきたりするんですけど、こういう長い廊下を出すだけでも、恐怖感をあおることはできるんですね。キューブリックという監督の映像作品の影響もあるんですが、存在するだけで怖い、ドーンというハデな音ではなくて、音がかすかになるだけでゾクッと背中に走るような、なんともいいがたい怖い喜びをゲームで演出してみたかった」(林氏)

かんじんのゲームのほうは、

下の写真でしか紹介できないのは残念だが、じっさいに動いているところを見ると、映画などのハウス・ホラーっぽい雰囲気が出ていると伝わってきてなかなか期待大である。

↑

さてテーマも決まった、世界観や設定も固まった。だからといってこれでディレクターの仕事が終わったわけではない。ゲームのプログラムを組むのはプログラマだし、絵を描くのはデザイナーの仕事。とくに昔と違ってゲーム1タイトルに何人もスタッフに関わるわけだから、自分の持っているテーマなり、イメージなりをスタッフに伝えるなければならない。

「イメージを伝えることができれば、あとはチームのメンバーがいろいろ意見してくれるん



◎制作当時からマルチメディアを意識していたという『トップをねえろ』。1992年にvol. 1、1993年にvol. 2がそれぞれ発売されている



ですが、十分に伝わりきらないと意見してくれない。PCエンジンで『トップをねえろ』を企画したんですが、その頃デジタルコミックというのはアドベンチャーの名前が変わったものだと見なされていた風潮があったんで、それをどうにかしたいというのはあったんです。でも、なにぶん初めてのジャンルなものですからこんなふうにしたいというのがなかなか伝わらなくて苦勞しましたね。

ディレクターはテーマやイメージを決めて、それを言葉や絵の形にしてみんなに伝える必要がある。だからわたしは文章の勉強をしているんです」(林氏)

↑

そのテーマなりイメージなりをスタッフに伝えるのに、いわゆる制作資料が挙げられる。

「資料というのは、自分の作りたいものをスタッフに伝えるための手段。よく誤解されるのは、スターウォーズを制作したとき

怖いもの見たさの血が騒ぐ

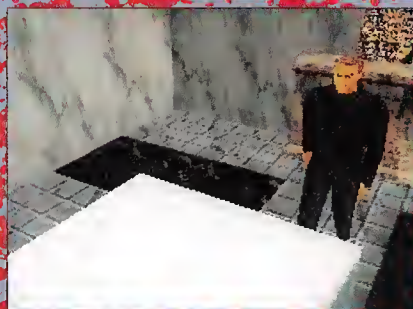


4月に3DOで発売予定の『ドクターハウザー』はウルポリゴンのアクションアドベンチャーゲーム。主人公は、ハウザー博士失踪の謎を追い求めて、ある屋敷を探索する。屋敷には、インディジョーンズふうにながらってくる岩をはじめとした、さまざまなトラップが仕掛けられており、突然起きるバズニングや恐怖をじゅくじゅくと堪能できそう。カメラアングルによって視点が変わったりする演出も斬新。

※写真はすべて開発中のものです。



だれが描いた絵だろう？





①ここで紹介するのは『琥珀色の遺言』の制作資料。舞台となった洋館の写真である

にジョージ・ルーカスはラフスケッチなり言葉なりで、どんな映画にしたいかというイメージをみんなに伝えていたのであって、カメラを持って左右に動いたり、絵コンテを書いていたんじゃない」 (林氏)

「どんなジャンルであっても、資料集めとか資料作りは当然やっています。資料があればおもしろくなるというわけでもないのですが、リアリティが違いますからね。小物から人間関係の設定は必要だし、ポリゴンなんか頭のてっぺんから足の先までの設定も必要になってくる。

グラフィックが入るものであれば、じっさいに現地を取材して写真を撮っています。小物に関しては、たとえば『マンハッタン・レクイエム』に出てきたハート型のオルゴールとか、すべて現物がありますね」 (鈴木氏)

じっさい取材時に資料を見せてもらったのだが、ここではその一部を掲載した。右にある写真がそうである。

↑

では、コンセプトを決定する極意とは何だろうか。

「ゲームを作る上でアマチュアの人たちとプロを比べると、制作環境はどうしても差が出てしまいますけど、アイデアなどの個人レベルでどうにかなる部分はアマチュアもプロも同じはず。すると世界観や絵、あるいはキャラクタの設定なんかを誰



②左の写真をもとに、ゲームで使うグラフィックの原画を描く



③④同じく『琥珀色の遺言』より、資料として集めた小物類。1920年代の雰囲気再現するため、小物類はすべて1920年代のものをそろえたという。なかでも入手が難しかったのはタロットカードとか



⑤⑥これも『琥珀色の遺言』より、キャラクタデザインを本職の人にお願いするときの資料。キャラクタのイメージを書き込み、さらにイメージに近いモデルの写真を付記することによって、よりイメージを伝えやすくする



かに任せてしまうのでは、作っていても面白くない。やはりオリジナルのアイデア、オリジナルの世界、オリジナルの設定、そのために必要な資料を集めるといったひとりでもできることは、十分プロに対抗できるのではないのでしょうか。

その人にしかない視点とか、キミらしいね、っていわれる個性なんていうのは非常に必要だとは思うんですね。やはり、自

由な発想で作るべきであると思うし、へんにプロのマネをしなくてもいいんじゃないでしょうか。たまにとんでもない作品が出てくるのも、そのへんにあるんだと思うし」 (鈴木氏)

もちろん、ゲーム以外の幅広い知識が必要不可欠であることも忘れてはならない。このへんに対しても当然のことながら示唆してくれた。

「たとえば、レースの知識もな

いにレースゲームなんて作りようがない。だからプロはだしの知識があるというのは強いではないかと。創るということは自分の持っている才能をどう表現するかなんですね。自由に表現できるものがあると世界観は広がりますから、そういう意味から考えて、自分の可能性を追求していくこと、というのがキーワードになるのではないのでしょうか」 (鈴木氏)

同人 地下工房

同人新作

&

通販情報



チカ…春といえは…あたらしい出会いの季節ですね。みどころのある新入生を同人の道にさそってしまおうのが上級生の醍醐味ですね。

さいきん、アンケートハガキのメッセージに「サークル作りました」というものをときどきみかける。まわりの友達どうして集まってサークルを作り、何か作品と一緒に作るのは楽しい。また、サークルとして活動していなくても、いつも集まって遊んでいるメンバーで、みんなの作ったプログラムやCGを持ちよって体裁を整えてひとつのディスクに入れば同人ディスクマガジンが完成するし、みんな

で描いた絵や文章を持ちよって編集すれば同人誌になる。もちろんひとりでせっせとやってもいいし、もし仲間がほしかったらこのコーナーまで仲間募集のハガキを出してもいい。気合と誠意の感じられるハガキはちゃんと紹介する。このように誰でも気軽に始められるのが同人活動のいいところだ。

そうやって同人誌やソフトができたらぜひ編集部まで送ってほしい。おもしろいものだった

ら、すぐに紹介する。自分の作品を人に見てもらう快感は、いちど味わったらやめられないものだろう。

チカ：んー、いい天気ですねー。ところでドクター、なにやってるんですか？

ドクター・コーボー：見ればわかるじゃろ、プログラミングじゃ。校の下でコーディングするのは格別じゃのう。

チカ：えっ、だって、それはノートパソコンでしょ!? わたし

たちのソフトはMSX用じゃないですか。

コーボー：ばかもん、ソースリストくらいはどのマシンでも打てるわい/ 次の新作は、Cで作ってみようかと思っとるのじゃ。

チカ：へえー。CGがどのパソコンでも描けるのと同じことですか？ すごいですねえ。

コーボー：なんかあんまり理解しとらんようじゃが、まあ、そんなものじゃ。

通信販売で手に入れる同人誌&ソフト

ソフトをどうやって人に見てもらおうかというと、やはり一般的なのはパンケットなどの即売会やMファンなどの情報誌を見える通販(通信販売のこと)だろう。その中でも通販のメリットは、相手からソフトの感想などの手紙をもらえる可能性が高いこと。買うときに手紙のやりとりをしているから、買った側としても感想を送りやすい。そうやって何度も手紙のやりとりをしていって同じ趣味を持つ者どうしの交流を深めることができる。また、遠くに住む人とコミュニケーションがとれるのも手紙の良い点だ。前にもやったが、通販での買い方を簡単におさらいしよう。

■必要なものをそろえる

・定額小為替

通販でソフトを買うとき、その代金は、通常はその額の定額小為替で送ることになる。定額小為替は全国の郵便局の、為替窓口で買える。名前を書く欄が裏と表で計2か所にあるが、普通はどこにもなにも書かないままでサークルに送る。これを無記名の定額小為替という。

・手紙

何のソフトを、いくつほしいのかをしっかりと記入し、自分の住所、氏名、電話番号を書く。

・あて名シール

裏がシールになっているものに、自分の郵便番号、住所、氏名を書く。ディスクのラベルシ

ールなどで代用してもいい。

■サークルに送る

以上の3点を封筒に入れ、サークルまで送る。あて名の個人

名には「様」、サークル名には「御中」をつけるのが礼儀。ソフトが届くまではだいたい2か月くらいかかる。気長に待とう。

コミックマーケット45レポート

去年の12月29、30日に、東京の晴海にて、全国最大規模の同人誌即売会、コミックマーケット(通称コミケ)45が行われた。今回は同

人ソフトのブースは、会場の都合で夏のコミケ44の半分しかなかったが、そのぶん密度が濃く、すごい人だかりだった。



◎同人ディスクマガジン「おづ」を売っている



◎コミケの華といえはコスプレ。なんのアニメのキャラクタかわかるかな?

パンケット情報★3月13日～5月8日

★3月13日(日)「金沢パンケット15」→MROホール★3月20日(日)「大阪パンケット29」→大阪国際貿易センター「静岡パンケット19」→静岡産業館「栃木パンケット9」→栃木商工会議所★3月21日(祝)「仙台パンケット27」→トレンドホール「名古屋パンケット32」→名古屋市公会堂「姫路パンケット4」→姫路労働会館★3月27日(日)「パンケット39」→東京文具共和会館「札幌パンケ

ット31」→札幌市民会館「高崎パンケット13」→高崎地域医療センター「長崎パンケット8」→長崎県自治会館★4月3日(日)「熊本パンケット15」→熊本市流通情報会館「広島パンケット21」→広島市東区民文化センター★4月10日(日)「岡山パンケット21」→みのるガーデンヒル「下関パンケット9」→シーモール下関「新潟パンケット16」→ブラザー文化センター★4月17日(日)「宇都宮パ

NVマガジン#11

by SYNTAX

通販ガイド

北海道を拠点に全国的に活動している、いまむら秀樹主催のサークルのディスクマガジンだ。実は新作が出るたびに編集部に送ってくれているのだが、スペースなどの都合で毎号紹介することもできない。この#11はディスク3枚組で、全国からのCGやプログラム、読み物などが、3枚の中にいっぱい詰まっている。目玉といえるゲーム『ボムリング』のほかに、投

稿ミニゲームがいっぱいあるし、同人の世界にもっと深くつかりたい人は、読み物のコーナーを読みあさってしまおう。

SYNTAXのメンバーは、東京のパソコンなどでも活動しており、3月27日のパソコンでは、いまむら秀樹も上京してなにかイベントをやるとのこと。なにをやるのか細かい情報は、このソフトを買ってみればわかるようだ。

対応機種：MSX2/2+ V-RAM128K/内容：2DD×3枚/通信販売の方法：1000円分の無記名の定額小為替と、用件を書いた手紙、宛て名シールを同封して、〒001北海道札幌市北区新琴似8条12丁目5-36 いまむら秀樹まで。



④タイトルCG。ディスクが3枚組なのでタイトルCGもディスクごと3枚用意されている。他にも数枚のCGがある。ミニゲームや読み物が豊富



④『ボムリング』。2マスづつジャンプする自キャラをうまく動かして、ゴールまで行かせるパズルゲームだ

OuT-SeT spX

by 大羽なお

通販ガイド

2-3月号の「ツール/」のコーナーに登場した『OuT-SeT Ver.2.8』のバージョンアップ版。SCREEN10、12用のグラフィックツールだ。

自作のきちんとしたマニュアルをつけたので通販をやるそうだ。『ツール/』で紹介したVer.2.8にくらべて、ターボR専用としてターボRの能力をぜんぶんに使ったものになっており、機能がさら

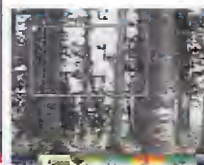
に充実していて使いやすくなっている。また、ビデオデジタイザを持っていると、それをスキャナ代わりに使うこともできる。

また、ライブライアセンプラ、CDタイタラーもついていて、通販申し込みをした人のうち先着150名には、『OuT-SeT Ver.2.8』のさらにくわしいテクニックが書かれた特別マニュアルもプレゼントされる。

対応機種：ターボR専用/内容：2DD×1枚/通信販売の方法：1000円分の無記名の定額小為替と190円分の切手、用件を書いた手紙、宛て名シールの4点を同封して、〒092 北海道網走郡美幌町大通り北3丁目島貫方 SpX通販係まで



④アイコン類などに大きなちがいはみられないが、各機能もいろいろ強化されている。多色CGの世界を味わうのに最適な入門ソフトといえる



進め!文化少年

by EV-NETWORK

通販ガイド

こちらは12-1月号でも紹介した名古屋のサークルEV-NETWORKの作品。名古屋のパソコンでディスクマガジンを出したりしているそうだが、今回も同人誌を紹介する。

今回紹介する本は、会誌「EV-NETWORK」で連載されているコーナー「進め! 文化少年」に、書きおろしを加えた単行本のようなものだ。B6サイズのコピー本で

60ページ。内容は、「マクドナルドの一般思想」「ゲームセンターのお子様対処法」「AVの借り方における庶民思想」「処女MSX同人誌作成のオキテ」「街を走るとカッコ悪い車」など、タイトルだけ見てもニヤリとしてしまう。

日常生活にかかわりの深いことから毎回のテーマとし、それぞれのテーマについて、ワープロで作成されて、すっきりレイアウト

通信販売の方法：500円分の無記名の定額小為替と、用件を書いた手紙、宛て名シールを同封して、〒465 愛知県名古屋市中東区上管1-424 鈴木正章方「EV文化少年」係まで。

された読みやすい文章と、意味ありげで実はたいした意味がない図で論文調に構成されている。

題材選びのうまさもさることながら、それについての深くすると考察やかなりあふないブラックユーモアがおもしろく、思わず納得してしまう。

実はMSXそのものについてふれた内容のページは少ないのだが、読んで損はないだろう。



④表紙。なんだか便紙の本のように見えるが、じつはそんなことはない。

TAKERU・同人情報

今回は残念ながら新作がない。そのかわり前号でちょっとしか紹介できなかったソフトを紹介しよう。『MSXフリーウェアコレクション』は、パソコン通信で手に入るフリーソフトウェアを集めてTAKERUに登録したもの。600円と

いう値段は全部をダウンロードするよりも安く、便利なツールがたくさんある。そして、『SUPER-X(MSX2, 2800円)』は、ファンダムなどでもおなじみRomiのマシン語モニタ。マシン語を使う人は重宝する。



④『PICCOLO』(MSX2, 500円)酔っぱらいものの佳作



④すちゃらかDISK(MSX2, 500円)

同人ソフト、同人誌などを送って下さい。ただし、①MSX用のソフトでも②18禁ではないこと③アニメやマンガなどのキャラクターを使用していないこと④通信販売をしていること、の4つの条件にあてはまっているものを、〒100 東京都港区新橋4-10-7 TEAM MSX・FAN編集部「めざせ! 同人の星」まで。紹介したソフトには掲載誌をさしあげます。質問、サークル仲間募集なども同じあて先まで。

ソケット14→宇都宮産業展示館「長岡パソコン2」→ハイパ長岡★4月24日(日)「京都パソコン17」→大谷ホール「甲府パソコン5」→ホテル日商★4月29日(祝)「金沢パソコン16」→金沢市通商会館「浜松パソコン13」→浜松駅ビル・メイ・ワン★5月1日(日)「盛岡パソコン11」→岩手県産業会館サンビル★5月3日(祝)「パソコン・スペシャル5」→都立産業貿易センター★5月

4日(休)「札幌パソコン31」→札幌テイセンホール★5月5日(祝)「名古屋パソコン33」→名古屋国際展示場★5月8日(日)「清水パソコン2」→清水マリンビル「富山パソコン11」→いきいきKANホール「博多パソコン27」→博多スターレーン「宮崎パソコン5」→宮崎県教育会館



TAKERU 海外ソフトレビュー

MSX CLUB GHQの活躍によって、またTAKERUに海外ソフトが登録された。今回はそのうちゲームソフト本を紹介しよう。それぞれのソフトに「異国度」と「外語度」というパラメータを設定して点数をつけてみたので買うときの参考にしてほしい。「異国度」は、いかにも海外ソフトらしい異国の雰囲気がかたどっているか。た

だよいまわっているソフトは星5つ、わりとノーマルなソフトは星が少ない。「外語度」は、遊ぶさいにどれくらいの英語力が要求されるか。星ひとつなら英語のメッセージをほとんど読まなくても遊べ、星5つなら高校生程度の英語力が必要。なお、ここに紹介するソフトはすべてMSX2/2+のVRAM128K以上用。＊マップRAMとなっているものは、マップRAMが128K以上必要になる。

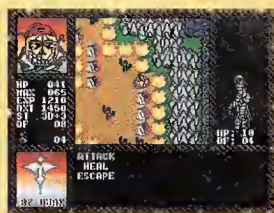
注目の1本

FUNDISK#1

マップRAM128K 800円
by SUNRISE/UMAX

オランダのサークルSUNRISEのゲーム。内容は、基本的にはすごろくのような内容で、サイコロをふって自分のコマを進めていき、ときどき出会う敵とサイコロを使って戦い、経験をつんでパワーアップしていく。あちこちにある小屋などでは、そこにいるボスのようなモンスターと戦う。そして、

そこで勝つというミニゲームが楽しめるというしくみ。長く楽しめそうな1本だ。



◎左のサボテンのようなのが自分のキャラクタだ

異国度	★★★★★
外語度	★★★★★

DIX

マップRAM128K 2500円
by MSX-ENGINE

過去にも何度か紹介してきたパズルゲーム。画面右下に指定されたパターンどおりに同じブロックを並べていて、一定数消せばステージクリア。パスワードによるコンティニューあり。

異国度	★★★★★
外語度	★★★★★



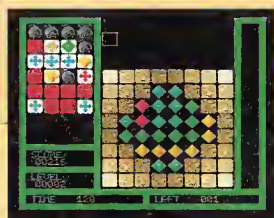
◎インカの玉をまとめたのブロックパズルゲーム

QOP

マップRAM128K 1500円
by LIONSOFT/MAD

画面左上に表示されている、いろいろな効果をもったアイテムを順番にうまく落として、右画面の中の宝石を全部消すというパズルゲーム。なかなか難しく熱中してしまう。

異国度	★★
外語度	★★



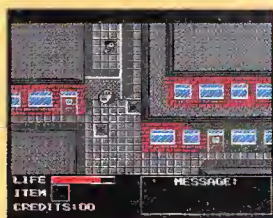
◎各色の宝石をうまく落とすのが目的

TROUBLES IN TOWN

マップRAM128K 800円
by NEUSE/MAD

暴走したロボットが支配する町で、頼れるものは銃のみ。お金を集めつつ、落ちてくるリングをひろい食いつく。ちょっと前のフィールドタイプRPGをほうふつさせるソフトだ。

異国度	★
外語度	★★



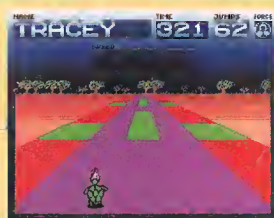
◎グラフィックもゲーム内容もシンプルなゲーム

TROXX

2000円
by ANMA

亀のような主人公を操作して、ひたすら前進するゲーム。紫の場所にとまると主人公は進めなくなってしまう。以前にANMAの『SQUEEK』を紹介したが、それと酷似した内容だ。

異国度	★★
外語度	★★



◎亀のような主人公をあやつってひたすら進む

FRANTIC

2000円
by ANMA

キミはだまされてクラブでバイトすることになった。客に無事ドリンクを運びながらここから脱出するのだ。スーパーマリオのアクションゲーム、マップを覚えないとクリアは難しいだろう。

異国度	★★★
外語度	★★



◎手持っているお盆をなくすとクリアできない

NOSH

2000円
by ANMA


バックマンの要領で、主人公の金髪青年NOSHを操作してステージ内のドットをすべて食べていく。アイテムを手に入れることによってモンスターを倒したりもできるようになる。

異国度	★★
外語度	★



◎上から見えるすがたなので主人公の顔だけが見える

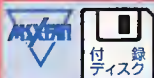
ON AIR



AV FORUM

塾長はこの期におよんでサッカーを見るのがおもしろい。シジマールやサントスのインタビューやプレイなどが明解ですばらしい。

塾長：よっちゃん



→ P2の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

規定部門

今回のお題は「Jリーグ」

ROLLING BALL

■愛知県・ピリー・シーン(17歳)

今回の規定部門2作品は、いずれも初登場のピリー・シーン(MS)の作品。まず1作目は、サッカーボールの転がる「ROLLING BALL」。始まるまでにちょっと時間がかかるけど、きれいでいいな。ちなみにピリーくんはバンドをやっているらしく、このペンネームはミスター・ビッグのピリー・シーンからきている。



コロコロとボールが転がっていく先はゴール!?

ラモス

■愛知県・ピリー・シーン(17歳)

「今月の1本ノ」に推そうと思ったのだが、12-1月号のモーフィング・ツール「HENGE」にたよっている部分が大きいので「技ありノ」にしました。それにしてもトヨタカップで世界のトップレベルを見ると、本当に速くボールが踊っている。



ラモスだ!



ラモスになりきったところが加藤久に目が似ていておかしい

今月の技あり!

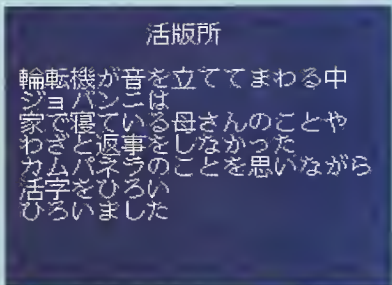
自由部門

心に残るワンシーンあれこれ

活版所

■兵庫県・うんこRomi(20歳)

うんこRomiの、ちょっと新趣向の作品。宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」の一場面を音と文字で表現したものです。心に響いてくるものがある。そういえば、最近宮沢賢治の音楽CDが出ていて、「EVERY THING PLAY」他知り合いが多数参加しているので、お勧めしましょう。

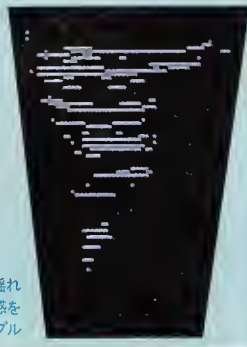


素材がいろいろ、深いドラマが感じられる

小さい悪魔

■群馬県・SURVIVAL(15歳)

小さなたつまき、かまいたち、そこには小さな悪魔が潜んでいて、ちょっとした悪意を人に投げかけるといふ。SURVIVALクン(M)の作品は、ちょっと待つとモノクロの暗い画面に風が巻き始める。しばらくながめていると、たつまきの後ろにかわいい悪魔の姿が見えてくるようだ。それにしても、子供の名前を付けるのに、「悪魔」はさすがすぎる。



たつまきが左右に揺れているのが、リアル感を出しています。シンプル

Graphic Equalizer グラフィックイコライザー

■神奈川県・JAF JARO JAC AFC(19歳)

この作品の動きは、いかにも音楽が鳴っている感じがしていいですね。JAF JARO JAC AFCクン(あー、称号が長い)には安定した力がありますな。この頃の低価格オーディオ機器は、ムリやりドンシャリ(低音と高音を強調すること)に作ってあるので、グライコで補正することが多い。



音楽の流れに応じて、刻々と音量が変化していく

★掲載プログラムは
このMSXで動きます

『ROLLING BALL』、『うちのプリンタ』はMSX2+以降の機種で、『ラモス』はMSX2 VRAM128K以上の機種で、その他の作品はMSX2 VRAM64K以上の機種で動きます。また、『活版所』はMSX2+でも動きますが、作者によるとターボR高速モード時の音がピッタリとのことですよ。

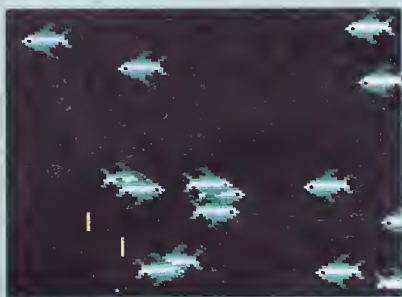
お
題

ほうほうそ不況リストの嵐が吹き荒れる今日この頃で、塾生諸君のお父さんも苦しんでないかい？ 今頃は景気悪さを反映して、ちょっと抽象的だけどバツとしないぜというのを8-9月号のお題してもいいかしら？ 話を聞かなくなったF.I.、人気下がった一方のプロ野球、どこへ行くのかバブル経済などなく、やれやれ感のあるものなら何でもOKよ。締めの切りは4月10日、あて先は64ページ参照のうえ、よろしく。

Fish

■東京都・伊藤直輝(15歳)

ある種の環境プログラムです。優れているのは、魚の泳ぐスピードが何種類かあって、見ていると飽きないつくりになっていること。魚同士が交差するときに上下が違って、下の魚の目が隠れちゃったり、フンをポタポタ落としたりするのも味といえば味です。伊藤くん(MS)、スティービー・ワンダーの『ミュージック・アクエリウム』というベスト盤のジャケットを思い出したりもしました。



④魚が泳ぐのを側面から見ると、平べったくて怖い

うちのプリンタ

■長崎県・中倉信明(16歳)

ウィーンと黒い四角が動いてかすれた文字が白い紙に印字される。なにかキーを押すと、前とはちがう感じにかすれる中倉くん(M)の作品。パソコンも進歩したけど、プリンタも5年前とはおおちがい。今みたいに手軽にきれいなインク・ジェット式のプリンタが使えるようになるなんて、考えもつかなかったなあ。なにしろ、プリンタで打ち出したのがそのまま本になったりしますから。それこそ、宮沢賢治の『銀河鉄道の夜』のように印刷所で活字を拾うことなんて、少なくなっちゃいました。

熱転写



ウィーン

④こんな文字を印字するプリンタなのだから、きつとうるさいにちがいない

熱転写プリンタ

ホタル

■山梨県・弟子・今井(20歳)

弟子・今井(MSXc)は今回2作品を採用、その1作目。おなじ趣向のものを以前掲載したような気もするが、池のまわりをホタルたちがゆるやかに飛び回る作品です。おしりの明かりが明るくなったり暗くなったり、不思議だなあ。かつてイタリアの田舎町でホタルを見たときも、急に小さい頃の記憶がよみがえってきたりして感動しました。暗闇のなかでの光のきらめきは、夜景といったき火といい、人の心をくすぐる。

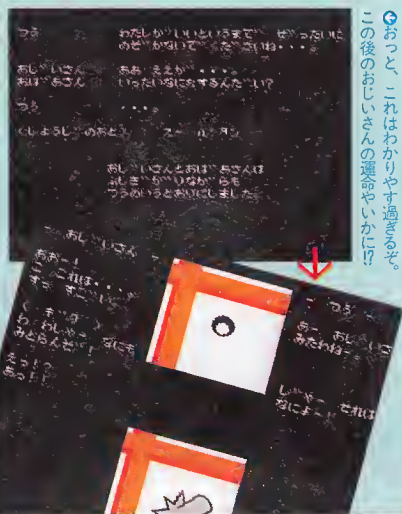


④みんなはホタルを見たことあるのかなあ？

鶴の恩返し?

■山梨県・弟子・今井(20歳)

弟子・今井の2作目は叙情派の『ホタル』とはおおちがい、2-3月号に掲載した『塾長』とおなじおれつ・下ネタ路線じゃありませんか。本人はけっこう気にしているらしく、殊勝にも採用取消しを願っているようだが、いやなにどうして、そんなこと塾長たるわたしが許すはずもなかったりする今日この頃である。いや、この程度は人として普通ですよ。まあ、歳をとっていくのもバランスの問題であって、いい形であれば何でもOKなのよ(ちょっと意味不明)。

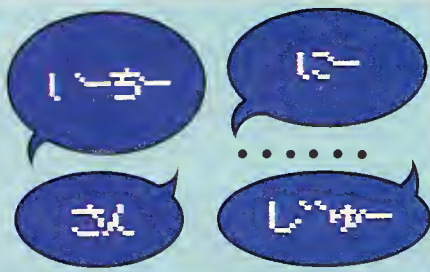


④おつ、これはわかりやす過ぎるぞ。この後のおじさんの運命やいかに!?

1から10

■大阪府・鈴木静夫(19歳)

音が光る鈴木くん(M)の作品。大阪地方の1から10の数え歌はこうなるらしい。塾長はむかし、関西で暮らしたことがあるので、1から8までは確かにこうだなと思うんだけど、9と10とそれ以降にはいろいろバリエーションがあるそうです。



F.I.Sの部屋

『にくまん・あんまん』

はい、F.I.S(大分県・14歳)の部屋、今回はちょっとしたギャグ作品の『にくまん・あんまん』です。右手にくまん、左手にあんまん、食べても食べてもおいしいので段々とスピードアップしながらたいていく。すると、ついに爆発してしもうた、というあくまでわかりやすいもの。あいかわらずのコンパクトなプログラム

がステキ。

④コンビニで中華まんを買うとき、にくまんとかレーまんのどっちを買うか常に迷う。あんまんなは甘過ぎるのでパスじゃ



ファンダム

ながーく遊べるものや、大勢で楽しめるもの、つい、「いーち、にー」と声に出してしまうものまで、なんでもあります。おっと、遊んではかりないで、初代ファンダム・オブ・ザ・イヤーを決める読者投票にも参加してね。

ファンダム目次

HOW TO PLAY

収録ゲームの遊び方

ELFARNA	28
Empörer2	30
ロボリス	32
たまいれ	33
オーロラ	33
パラソル・キャット	34
Out-SeT ver.2.8上級者マニュアル	34
VOICE OF DANGER2	35
Qイズ 5秒の選択	36
へびゲー	37

LECTURE

プログラムに強くなる講座

世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座	
C(SiC)	38
ライブラリについて	
スーパービギナーズ講座	40
割り込みサブ2)	
おもちゃのマシン語	42
マシン語とBASIO	

ANALYSIS

収録プログラムの研究

『ELFARNA』の舞台裏 プログラムの流れとファイルの関係	46
今回の最高人気作品 『たまいれ』を徹底解剖	47
『オーロラ』のアルゴリズム	50
こんなに短いのに 『パラソル・キャット』が動くわけ	52
『Qイズ 5秒の選択』で 自分のクイズを出題する法	53

COMMUNICATION & OTHERS

ハートウォーミングな触れあいページ

『Out-SeT』の補習 Out-SeT ver.2.8上級者マニュアル	54
パドック	55
ファンダムスクラム	56
(選考会BEST5/第1回秋冬優秀賞発表/ファン ダム・オブ・ザ・イヤー告知/プログラマからひとこと)	

今回収録の9本



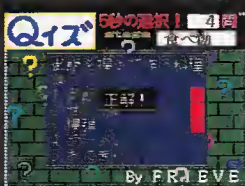
ELFARNA



Empörer2



へびゲー



Qイズ
5秒の選択

ロボリス



たまいれ

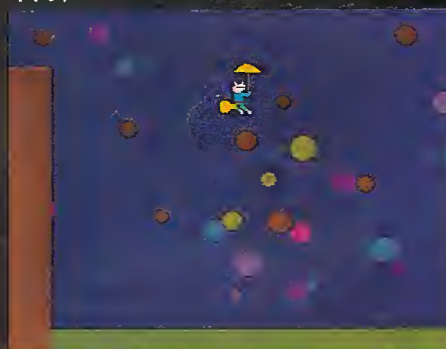


オーロラ

VOICE OF
DANGER2



パラソル・
キャット



暗黒魔法を探し世界を救う長編RPG

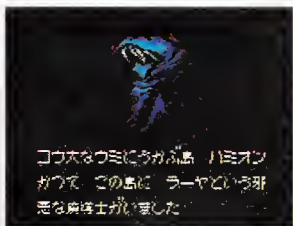
ELFARNA エルファーナ

MSX2/2+ VRAM128K

※ターボRは標準モードで

by 麻川達司

▶解説は46ページ



④40年前の大戦を語るオープニングデモ。そして、戦いはふたたび繰り返す

またひとつファンダムから大作を紹介するぞ。数々のイベントや、さまざまな仕掛けが用意されているこの長編RPGは、ひと晩やふた晩の徹夜では解けそうもないぞ。

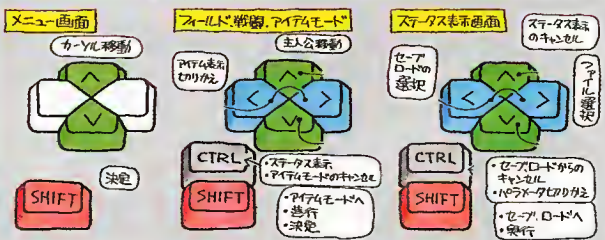
RUNするとメニュー画面が表示される。新しくゲームを始める人は「NEW GAME」。まえにプレイしたデータの続きをしたい人は「DATA(1~

3)」を選ぶ。「NEW GAME」を選ぶとオープニングデモが始まり、SHIFTキーでゲームスタートだ。

キミは世界を破滅から救おうとする主人公「ティル」となって冒険を始める。ティルの移動によって画面は切りかわり、話したい人、見たいもの、取りたいもの、入りたいところがあれば、ティルをそれにぶつけるように移動させよう。なんらかのメッセージやリアクションがあるだろう。

突然、敵が襲ってきたら戦闘モードに入り、敵を倒すと経験値(EX)やお金(GL)などが手に入る。

ダメージを受け体力(HP)が0になるとゲームオーバー、最



初からやり直しとなる。

セーブ用ファイルは3つ用意されているので活用しよう。

このRPGの最大の特徴は、戦闘中、刻々と変化する「魔力メーター」によって、魔法の威力が変わること。ただしこれはティルが冒険の途中で手に入れていく暗黒魔法だけにしか影響しない。この暗黒魔法を探し出し、最後の敵をたおすのだ／(ち)



④ハミオン神殿の寝室からゲームスタート。ベッドから起きて冒険の旅へ

登場人物

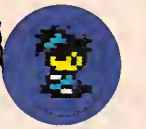
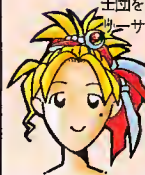
ティル

本編の主人公。神官のくせに、神の存在を否定しているひねくれ者。趣味は布教(ナンパ)



カーナ

女の子でありながら、神聖騎士団をたばねる騎士団長。スリーサイズはいずれも未公開



画面説明

ティルが移動中のときにCTRLキーを押すと、下の写真のように魔力メーターと、各種パラメータが表示される。この状態でSHIFTキーを押すと、パラメータの部分にセーブ、ロードの文字とファイル番号が表示される。

セーブ、ロード状態をキャンセルするにはCTRLキー、パラメータ表示状態をキャンセルするにはカーソルキーを使う。また、マップのなかには、先が壁なのか通路があるのか、わかりにくい場所があるので注意しよう。

暗黒魔法のパロメーターである。戦闘中、5段階にメーターが変動する。神聖魔法である「ホーリーレイ」には関係しない。また、敵によって魔力を封じ込められると、「封」の文字が表示される



各種パラメータとセーブ・ロード

CTRLキーを押すごとにHP(体力)、EX(経験値)、GL(持ち金)と切りかわる。セーブ、ロードの切りかえはカーソルキーの左右で、ファイル番号の選択は上下

メッセージ

メッセージの最後に点滅しているのはSHIFTキーの入力待ちの状態をあらわす。ここにコマンドやアイテムも表示する

戦闘

戦闘モードでカーナがいるときは、カーナをコンピュータが自動的に操作し、敵にいちばんダメージを与える武器を選びいっしょに戦う。また、敵の魔法によりカーナが石化してしまうと、パラメータの場所に「イシ」と表示され

戦闘不可能になる。

ティルは魔法を使って戦う。最初は防御用の「バリア」と攻撃用の神聖魔法「ホーリーレイ」の2つしかない。また、敵から逃げるときは、ティルより弱いレベルの敵でないと捕まってしまう。



④ゴブリンが現れた！ ちょっと強そうな感じがする。ティルの魔法が効くのか？



④ホーリーレイを唱え、聖なる光でモンスターを攻撃。ついでにカーナの攻撃だ

アイテムを使うとき



移動中、SHIFTキーを押すと左のようにアイテムを表示。入手するアイテムは空いている場所、使用するときはそのアイテムにカーソルを合わせてSHIFTキー。ページ1から4まで使える

【注意】プログラムの都合上、ゲームオーバー後に最初に遭遇する敵が表示されないことがあります。ご了承ください。

あこがれの暗黒魔法を求めて、いざ、出発!

この冒険で大事なのが、旅先で出会う人たちの会話。会話のなかに、テイルが進む道を示す道しるべがあったり、仕掛けを解くためのヒントがあったりする。また、ときには経験値が

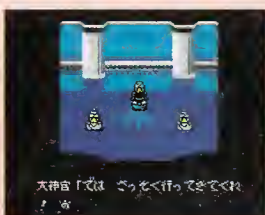
せぎや、カーナ用の強力な武器を購入するのもかせない。

迷わないように物語前半のマップを下に掲載しておいた。きっと、ここでの冒険は長くエキサイティングな旅になるだろう。

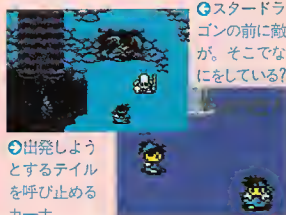
1 プロローグ —ハミオン大神殿—

スタードラゴンが眠る聖域の上に建てられているハミオン神殿。その神殿の大神官から、地下の聖域に眠るスタードラゴンを目覚めさせてこい、といわれたテイルは、聖域へ向かうはめに

なる。ところが聖域に敵が進入し、敵と戦いつつ、テイルがスタードラゴンのもとに着いたときは手遅れだった。自分の力で世界を救おうとテイルは出発。こうして物語が動き始めるのだ。



大神官「では、さそくへ行ってきてくれ」



スタードラゴンの前に敵が。そこでなにをしている?

出発しようとするテイルを呼び止めるカーナ

2 家出少年キースを探せ!

外に出たテイルたちが、最初に向かうのが港町ポートマイア。町の人々と会話をしていくと、キースという子供が長く家出をしていることを知る。ここはひとつ、キースを探してきてあ

げようじゃないか。キースを探しに北の門から外へ。町から遠く離れて探しに行くには、テイルをちょっと強くしておいたほうがいいぞ。強い敵が待ち受けているらしい。



「おお... キースって、どこへ行ってしまったのかしら?」



北の門から外に出て、南へ行くと森があった

森のなかの風景。この奥にキースがいるはずだ

●アイテム

きず薬	体力(HP)を回復	たわし	意味なし
ラミア草	石化を解く	たね	???
キャンディ	封印、石化から守ってくれる	ラーヤのガ	「鳴き声」の攻撃を防ぐ
エリクサー	体力を全回復。石化を解く	ラミアのつえ	持っているだけで石化を防ぐ

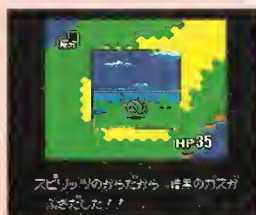
●暗黒魔法

ファイアブレス	火炎系魔法。魔力が最高値のときにカーナと協力して必殺技を出す
ブリザード	冷凍系魔法。魔力が最高値のときは敵をマヒさせて、動きを封じる
ライティング	魔力が最高値のときに、一撃で敵に致死量のダメージを与える
バルナード	魔力が1のときだけ、絶大な効果を発揮する

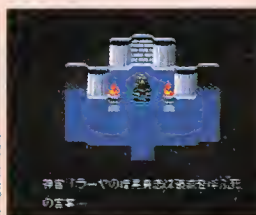
3 邪悪の意志を継ぐ者!?

そろそろ強くなってきたテイルたちは、本格的に暗黒魔法を探し始める。暗黒魔法が隠されている場所は、「ラーヤの書」と呼ばれる本に記されている。それを手に入れるには、くまなく歩き

まわる必要があるみたいだ。そもそもラーヤというのは40年前の大戦で悪者だったヤツだ。そいつの魔法を使わなくてはいけないなんて、皮肉な気分させられる。



「たんだんと強い敵が登場。強力な攻撃はバリアでふせげ」

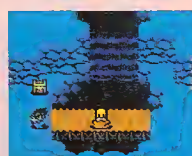


神殿みたいな建物のなかへ、ここにラーヤの書がありそうだと

4 タタス山頂へ

暗黒魔法のひとつが隠されている場所は、タタス山の頂きだった。タタス山へはタタス村から登ることができる。タタス山へ入ると、トウフじいさんが道をふさいでじゃまをするが、トウフ

を使ってこれを排除しよう。いよいよ最初の暗黒魔法を手にするテイル。ここから、ますますおもしろくなっていくぞ。2つ目の暗黒魔法を手に入れたら海を渡りにこう。



橋を立ちふさいでいる、トウフじいさん。どいてくれよ



ついに暗黒魔法を発見! ファイアブレスを手に入れた



魔力メーターが最高値のときにファイアブレスを使う。すると、カーナの武器に魔法が作用して必殺技が炸裂!

ハミオン島



戦いふたび、帝国を撃滅せよ!

Empörer2 エンペラーツー

MSX2/2+ VRAM128K

by TANAKA

このゲームは、1992年11月情報に登場した、『Empörer』の続編である。前作で反乱軍に追い詰められた帝国は、別の銀河系へと移民していた。一方、反乱軍は、連邦国を襲っていた。……いま、帝国対連邦の、新たな戦いがはじまる。

1人用の、宇宙を舞台にしたSLGである。プレイヤーは連

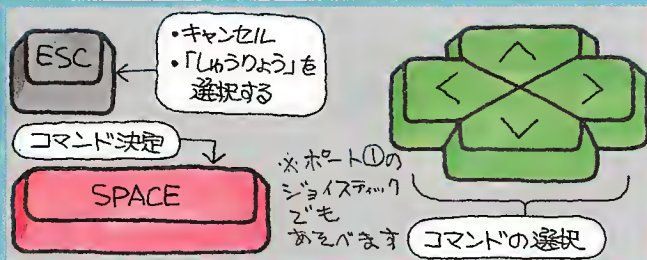
邦軍を操作し、帝国軍を滅亡させるべく戦いつづける。操作は、カーソルキーでコマンドを選んでスペースキーで決定、ESCキーでキャンセルするだけのかんたん操作。ゲームは、大きくわけて、星系マップ上で内政や軍備をするコマンドモードと、戦闘モードの2つで構成されている。内政をして経済力を上げ、

戦艦をそろえて、航路がつながっている星に攻め込むと戦闘が起き、これを繰り返して帝国の星をすべて占領してしまえば勝利となる。

前作から、いちばん変わったところは「艦長」というシステムだろう。戦闘は、戦艦どうしの戦いになるが、A、B、Cの3ランクある戦艦の性能より、艦

長の能力のほうが勝敗を分ける要素として大きくなった。いかに国力を上げるかと、いかに優秀な指揮官をそろえるかが、勝敗をわけるポイントになる。

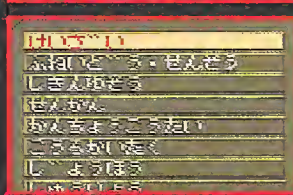
あまり戦いが長引くと、帝国が新兵器を開発してしまう。これらの新兵器を使われるとかなりの苦戦を強いられることになる。早めに勝負をつけよう。



まずは基本をマスターせよ!

星系マップ

全体のマップを表示している。航路を表す黄色いラインで結ばれている星と星のあいだでは、戦艦の移動、資金の輸送ができる。航路は、一部の星以外では「こうろかいたく」コマンドによってひらくことができる。星につけられている正方形のマークは、青だと連邦、赤だと帝国の領土、緑だと中立であることを表す。また、その横の棒グラフのようなものは経済力を示し、緑の部分が大きいほど経済力が大きい。いま星の名前が表示されている星が、コマンド受け付け中であることを示している。

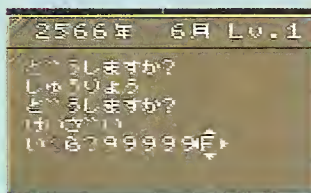


コマンド画面

「こうろかいたく」と「ふねいどう・せんそう」での戦争以外のコマンドは、1か月に何度でも実行可能。上記の2つのコマンド

を実行するか、「しゅうりょう」をした時点で次の星の順番に移る。基本は、「けいざい」コマンドに全資金をつぎこんで経済力をガンガン上げること。「けいざい」などのコマンドでは、使用金

額を入力する画面になる。ここではカーソルキーの左右でケタを選び、上下でそのケタの額を増減させる。全額をつぎこむときは、いちばん右の「F」のところで上キーを押せば、資金金額がセットされる。また、コマンド選択時にESCキーを押すと自動的に「しゅうりょう」を選択する。



①これで一気に全額がセットされる。こまかい操作がいらなくて便利

星データ・暦・メッセージ

■星データ

それぞれの星のデータを表示している。

- ・こうせい：星の名前、星の所属(連邦/中立/帝国)
- ・けいざい：この国の経済力。毎月の収入金額を示す。最高で99999
- ・いじひ：その星にいる戦艦の維持費の合計。毎月の収入から引かれる。戦艦の種類と維持費については、右ページ上の表を参照のこと
- ・くりこし：先月からの繰り越し資金額
- ・しきん：その月に使える資金。経済+繰り越し-維持費がその月の資金額になる
- ・ふね、かんちよう：その星に配備されている戦艦のタイプ(A、B、C)と、艦長の名前。ひとつの星に4隻まで配備可能。1隻もないと中立になる

■暦

宇宙歴2562年1月から、すべての星の順番が一巡するごとに、ひと月ずつ経過する。「Lv.」の値はゲームレベルで、ゲームスタート時に決定する。1から3まであり、数が大きいほど帝国の経済力の初期値が高くなる。

■メッセージ表示エリア

さまざまなメッセージが、スクロールして表示される。

戦争はオートバトル

自分が敵の星に「ふねいど
う・せんそう」コマンドで攻め込
むか、敵が攻め込んでくると戦
争になる。戦闘モードでは、自
分は指揮官を選んで戦況をなが
めているだけ。まず、味方の艦
長のなかから、指揮官を選ぶ。
敵も自動的に指揮官を選び、あ

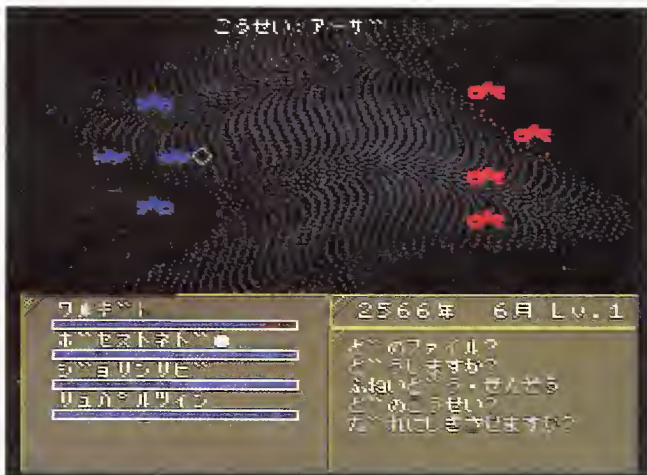
とは、その指揮官が戦う。一定
時間戦うと、また指揮官を選び
直すことになる。もちろんおな
じ艦長を指揮官にすることもで
きる。こうして、指揮官を選ん
で戦いをくりかえして、どちら
かが全滅したら負け。攻めてき
た側は指揮官を選ぶときに退却

することができるが、攻められ
た側は退却することはできない。

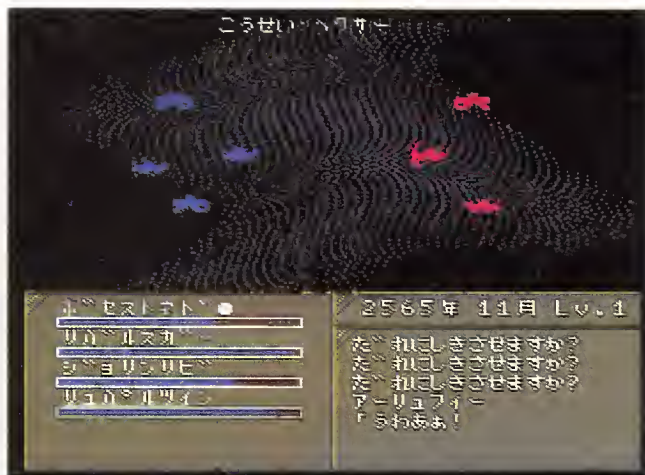
なお、艦首にシールドのよう
なものをつけている戦艦は、バ
リアをはっている。バリアをは
っているあいだはいっさい攻撃
ができないが、ダメージを受け
る量が小さくなる。

各艦の性能

タイプ	値 段	維持費	受ける最大 ダメージ
A	22000	17600	16
B	7000	4900	19
C	2000	1200	27



◎戦争中。青が味方の連邦軍、赤が敵の帝国軍だ。連邦軍は密集陣形から先頭の艦がビーム発射
体勢に入っている。帝国軍は1列にならぶ陣形のようなだ



◎戦艦が撃沈されると、艦長の断末魔の叫び声が聞こえる。いろいろバリエーションがあっ
てもいい。1隻をやられた帝国軍は、陣形を変えて先頭の艦はバリアをはった

優秀な艦長を集めろ！

各艦の性能表を見ればわかる
ように、AとBでは、性能に対
して値段や維持費がおそろしく
違うので、Bを主力にするのが
利口そう。戦争では戦艦の性
能の差が戦いに影響することは
少ない。

誰を指揮官にするかによって、
とる陣形や攻撃力がかなり変わ
ってくる。各艦の攻撃力は、指
揮官の能力値によって増加し、
各艦の回避力は各艦長の能力値
によって増加する。強い戦艦よ

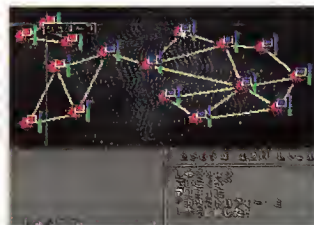
りも優秀な艦長をたくさんそろ
えることが、勝利への近道であ
るといえる。

艦長が好む陣形や、攻撃の傾
向は、艦長のデータを見るとだ
いたいわかるので、好みの艦長
になるまで「かんちょうたい」
をくり返せばいいのだが、かん
じんの能力値は見ることができ
ない。戦いぶりを見て、優秀な
艦長かどうか見当をつけるしか
ないのだ。また、非情なワザで
はあるが、いちどセーブしてか

ら攻め込ませ、わざと殺してし
まうということもできる。やら
れたときの叫び声と能力値は密
接な関係にあるからだ(表を参
照)。結果、使えない艦長だとわ
かったらさっさと交代してしま
おう。

このようにして優秀な艦長を
そろえても、Cの艦長だったり
したらあまり意味がない。すく
なくともB、できればAの艦長
に優秀な人材をそろえたい。戦
艦を買い替えればイヤでも艦長

も入れ代わってしまうからだ。
優秀な艦長を指揮官にすれば、
戦争はおもしろいくらい勝てる
ようになる。(お)



◎帝国の新兵器「カストロフィー」があるてい
ど年月がすぎると登場する

かんちょうたい	2513年
さくらやく	2536年
おとこらしさ	2564年
リョウ・ルツイン	2527年
さくらやく	2527年
かんちょうたい	2527年

◎優秀な艦長になるまで何度も「かんちょう
たい」をやりなおそう

艦長が好きなものと
好む陣形

せいぎ	前後のバランス重視
さくらやく	前方の艦は防御
おとこらしさ	ひたすら前進
ゆうき	前進、安全性を重視
なかも	密集陣形
び	一艦のみ防御
りんきおう へん/じゆう	上記のフォーメーション をランダムに使用

艦長がきらいなものと
攻撃の傾向

ていこく ひきよう	全体を攻撃
いつわり はいほく	全体を攻撃 防御している艦をさける
しろうと てがけん	一点集中攻撃
はんぱ ゆだん	一点集中攻撃 防御している艦をさける

やられたときのセリフと
能力値の関係

0~4	かあちゃん/
5~9	うわああ/
10~14	しまった...
15~19	くっ/
20~24	やつらに しを/
25~29	むねんだ...
30	さらばだ

ロボを組み立て世界平和 ロボリス

MSX2/2+ VRAM128K

※ターボ日は高速モードで

by Taro II

■ストーリー

1999年、某国の某所に、謎のロボットのパーツが降ってきた。いったい、これは何なのか？ある日、偶然にそのロボットのパーツが組み上がり、ロボットが動きだした。そのロボットは周囲を破壊して、また宇宙のあなたに消えていった。このロボットは人類をほろぼすために送られた兵器だったのだ。

その被害はすさまじく、人類はふるえあがった。しかし、人類の科学力ではロボットに傷ひとつつけることができない。困り果てたときに、ひとりの新人科学者がこう提案した。

「ロボットを組み立ててパーツをこわせばいいんじゃないでちゅか？」

こうして、パーツを1か所に集め、組み立てて破壊することになった。人類の平和のため、ロボットをこわしまくれ！

■遊び方

このような壮大なバックストーリーがあるのだが、要するに

テトリス的落ちものパズルだ。全5種類のロボットは、上と下のパーツにわかれており、上と下のパーツをうまくくっつけると周囲にあるパーツを破壊して画面外に消えてしまう。パーツはふたつずつ横につながって落ちてくるので、どんどんロボットを完成させて、パーツが画面のいちばん上まで積み上がらないようにパーツを消していく。

操作はカーソルキーでパーツの左右移動、スペースキーで落下中のパーツの左右を入れ替え、カーソルキー下でパーツの急降下。ジョイスティックでも操作可能だ。こうしておなじロボットの下のパーツと上パーツがうまく合体すると、ロボットが完成して動き出す。移動先にパーツがおかれているとロボットはそれを破壊し、得点がはいる。ロボットが破壊できるところにいっぱいパーツをためておいて、連続で破壊させると高得点になる。各ロボットの特徴は右で紹介する。(お)



●ゲーム画面。この写真のように同時にロボットができたときは、より上、より左にあるものから先に動き出す



	<p>ダイナマイトに似た形のロボット。組み上がると、爆発をおこしてロボットのまわり1マス、計10マスのパーツを左上から順番にすべて破壊して消滅する。まわりすべてにブロックを配置しておくためには、ちゃんと計算して配置し、連鎖を起こさなくてははいけない。</p>	<p>●まんなかが爆発して爆発！なんだからいたいいたい</p>
	<p>なんとなく、コルサコフに似ているこのロボット。組み上がると自分と同列の下にあるブロックをすべて破壊して、画面外に消える。使い方はいちばんノーマルなので、組み立てられるときは迷わず組み立てるといい。完成させたとときの得点はいちばん低い。</p>	<p>●完成すると、ぐにゅぐにゅ動くのがなんだか無意味</p>
	<p>組み上がると、ふしぎな毒霧(?)を吐いて自分の右2段にあるパーツをすべて破壊し、画面外に消える。右側だけを破壊するということは、裏をかえせば右側で組み上げてもなんの効果もないということになる。「ゴジラ(仮名)の足は左端」を心がけよう。</p>	<p>●なにか不思議なモノを吐いている。溶解液だろうか？</p>
	<p>組み上がると、炎を吐いて自分の左2段にあるパーツをすべて破壊し、画面外に消える。ゴジラ(仮名)と働きは反対だが、まぎらわしいことにパーツが似ているので、組みまちがいに注意。もちろん、こいつは左側に置いてなんの効果もない。気をつけよう。</p>	<p>●炎でブロックを破壊する。によりよく動くのなんだかへんでおかしい</p>
	<p>組み上がると、自分と同列の上にあるブロックをすべてスペシウム光線(仮名)で破壊し、空に消え去る。光線を見るには、うまく計算して連鎖反応をおこさせる必要がある。上下のパーツのあいだに2段分パーツをはさんでいたりするといいたろう。</p>	<p>●ビィィンとビーム発射！この姿を見るには意外に苦労する</p>

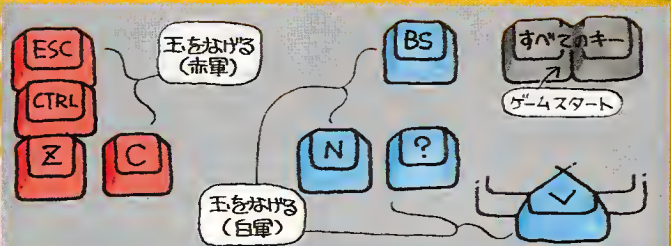
童心にかえる玉入れゲーム たまいれ

MSX2/2+ VRAM64K

※ターボ日は高速モードで

by いんふるえんぞ

▶解説は47ページ



2組用のまたいれゲーム、じゃなくてたまいれゲーム。赤組と白組にわかれて、それぞれ4人の選手を操作してたまいれを行う。1つのキーで遊ぶゲーム

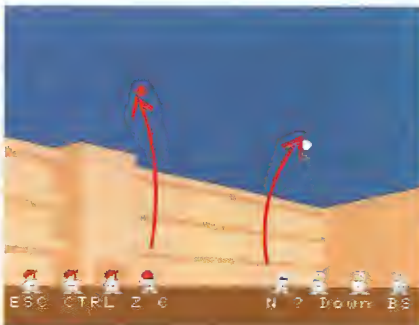
だが、赤、白それぞれ4つずつ用意されているので、やる気があれば8人プレイまで可能だ。どれかキーを押すと笛が鳴り、ゲームスタート。それぞれのキ

ーを、長く押していて離せば真上に、短く押してすぐ離せば横にボールを飛ばすことができる。このキーを押している時間をうまく加減して、まんなかのカゴ

にみごと命中させるのだ。一定時間玉を投げると終了の笛となり、玉を数えはじめる。どちらか玉の多いほうが勝ちで、勝利のデモが見られる。(お)



④まんなかのカゴをめざして、ひたすらポイポイ玉を投げる。味方の選手に相手の玉が当たると、勝手に投げてしまうぞ



④玉を数えているところ、自分で「ひとお一つ、ふたあ一つ」といってみるのもいいかも



④白組の勝利。勝ったときの踊りかなかなかかわいい。さっそく立ち上げて見てみよう

極地のアートをモニターのなかに オーロラ

MSX2/2+ VRAM64K

※ターボ日は標準モードで

by Come on太郎

▶解説は50ページ

オーロラとは地球の南北極の近い地方で、見ることでできる帯状の美しい薄い光のこと。みんなもテレビや写真などで見たことがあるはずだ。この作品はそんなオーロラのイメージを持つ鑑賞ソフトである。

DOS上で「A>■」と画面に表示されているときに、まずはA>AURORA

と打ち込みリターンキー。すると右の写真のように使い方ガイドが表示される。たとえば青で表示させるなら、

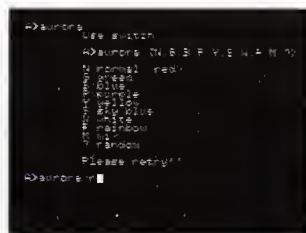
A>AURORA/B

と実行コマンドを入力。

グラデーションのかかったラ

インのたばが回転、縮小、拡大と画面のなかで曲芸のごとく動き回る。動作中にににかキーを押すと最初の画面にもどる。

この作品はC言語で作られたが、そのソースを2つの側面から教材にした。くわしくは38ページと50ページを参照。(ち)



④赤ならN、緑ならG、7色にするならRを「AURORA」に付けて実行コマンドにする



④赤いオーロラを実行。ラインの動きをながめてみよう

オナラ3回でどこまで飛べるか、挑戦！ パラソル・キヤット

MSX2+以降

※ターボRは標準モードで

by 伊藤直輝

▶解説は52ページ

ゲームが始まると水玉のメルヘンチックな世界が描かれる。左のガケからパラソルを持ったネコ(このネコの名前が「パラソル・キヤット」)が、自動的に飛

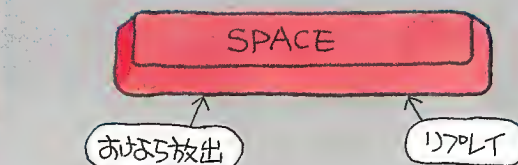
び降り、そして右に向かってどこまで遠くへ飛べるかを目的としたゲームだ。大勢でプレイすれば、飛距離の競い合いで熱中して遊べそうだ。



①勝手にネコが歩き出し、ガケからジャンプ!



②いんわりフワフワの空中散歩が終わって着地。結果は646メートルと表示された。その下の記録が今までの最高距離だ



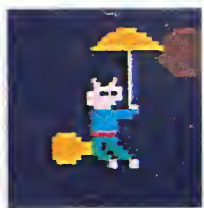
なにもしなければ、ネコはただ落ちていくだけ。そこで、推進力となるオナラを使って(放出して)右へ右へ飛んでいく。飛び出してから着地するまで、オナラを使用できる回数は3回だけ。オナラを放出すると少し上昇し右へ加速する。地面にネコの足が着くと着地。飛んだ距離

が画面のいちばん上に表示され、それが最高記録だと赤く表示される。

この作品はSETSCROLL命令を使って画面を横スクロールさせている。かんたんで効果のある機能なので、この作品を見本としてみんなもスクロールゲームを作ってみては。(ち)



③トコトコ、ガケの端に向かって歩くネコ



④オナラを放出するネコ。ちょっとマヌケな姿だ



⑤最高記録に向かって、ガケから飛び出すネコ

OuT-SeT ver.2.8 上級者マニュアル

MSX2+以降

by 大羽なお

スクリーン10の世界には慣れましたか? 前号では「OuT-SeT」の基本的な動作を紹介しましたが、今回は上級者マニュアルと銘打って、主に拡張機能を中心に便利なテクニックを紹介していくつもりです。

ところで、「OuT-SeT」を

使う上での注意点なのですが、完全にY/RモードとJKモードをわけて考えることです。色を選ぶときもそうなのです。JKパレット上で色を変更したいときはJKモードになっていないとだめです。このときY/Rモードだとエラーのビープ音を

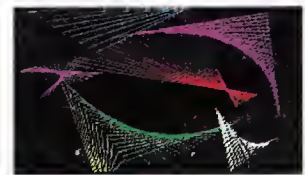
が鳴るだけで、色を選べません。

じつは「OuT-SeT」は拡張スイッチをONにしてディスクアイコンを選ぶとスクリーンモードを10、12から選択できます。



①グラデを組み合わせ、ななめグラデを

そう、YJKだけのスクリーン12も扱えるのです。この場合の各機能の動作はRGBがなくなったスクリーン10と考えればいでしょう。(O)



②拡張+定規の効果直線いろいろ



③ルーシヤオの冒険からスクリーン5のCGをもつてきて、効果をつける。ルーシヤオの冒険にスクリーン10は使えないが



④同じくルーシヤオの冒険から、雲画を貼るかしら?

実際にどうやるのかは54ページで

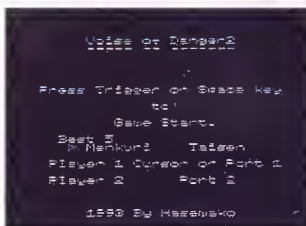
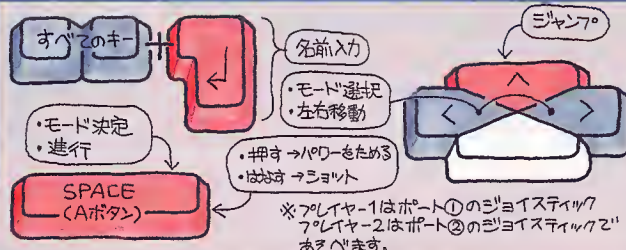
奇跡の"VOICE"で世界を救え！

VOICE OF DANGER2 ボイス・オブ・デンジャー・ツー

MSX MSX2/2+ RAM16K

※ターボRは標準モードで

by HASEMAKO



①タイトル画面。面クリアモードと、対戦モードの2つのモードを選択できる

面クリアモードの場合は、まず勇者(主人公)の名前を入力。入力できるのは英数字とひらがなで、8文字までだ。

主人公は、唯一の武器である"VOICE"を使って、敵の昆虫軍団と、それを率いる魔王"さみえる"を倒さなければならない。"VOICE"は、スペースキーを押す続けることにより、最大6つまでパワーをためることが可能だ。敵にはそれぞれ決まったHPがあり、これを0にするまで"VOICE"を撃ち込む必要がある。逆に、主人公のHPが



②対戦プレイでは、同キャラどうしの対戦となる。相手のHPを0にすれば勝ち

0になれば即ゲームオーバーだ。ゲームオーバー後、名前を"CONTINUE"と入力すればコンティニューすることができる。

昆虫軍団を一定数倒すと、通常の敵よりもHPの多いボスが登場する。ボスを倒せば1ステージ終了だ。ステージは全部で5つあり、すべてのステージをクリアすれば、ついに魔王"さみえる"の登場となる。魔王を倒せばゲームクリア。クリアまでのタイムにより、1位から5位までランキングされる。ただし、一定時間を超えてしまうとタイ



①: PW 主人公の唯一の武器"VOICE"のパワー。最大6つまでためることができる
②: HP(主人公) 敵に体当たりされるが減っていく。これが0になるとゲーム

オーバーになってしまう
③: HP(敵) キャラによって、それぞれHPの値が異なる。
④: STAGE 現在のステージ。ボス出現中は"BOSS"と表示

ムオーバーとなり、ランキングに入れなくなってしまうぞ。

対戦モードの場合は、同キャラ(1人プレイの主人公と同じ)どうしの対戦となる。対戦モ

ドにかぎり、体当たり攻撃も可能。両方のキャラがぶつかった場合、低い位置にいるほうがダメージを受ける。

(郎太)

敵キャラクター一覧

昆虫軍団は各キャラごとにそれぞれ固有の動きを持っているが、ただ画面上を動き回っているAタイプと、主人公に向かってくるBタイプの2種類がある。

かたつむり

いちばん最初に登場する敵キャラ。Aタイプはいわゆるザコ。地上をただ左右に移動しているだけだ。Bタイプの場合も、タイミングをとってジャンプし、うまくかわせばそれほど強敵ではない。Bタイプは、ステージ1のボスとしても登場する。



はち

空中をジグザグに飛行している。それほどこまめには移動しないので、Aタイプの場合、移動ルートを読めばかわすことは難しくない。Bタイプに対しては、左右に動き回り、敵を追いかけさせるようにするのがポイント。Bタイプは、ステージ2のボスとしても登場する。



とんぼ

はちと同様空中を飛行しているが、比較的こまめに移動するので、なかなかかわしにくい。両タイプとも慣れるまでは多少苦労するだろうが、基本的には、はちに対しての攻略法を応用すればよい。Bタイプは、ステージ3のボスとしても登場する。



てんとうむし

地上を左右に移動しつつ、ときどきジャンプもするので、非常に動きが読みづらい。特にBタイプがやっかいで、いったん画面の左右から消えたあと画面の上のほうにワープし、主人公めがけて落ちて来る。Bタイプは、ステージ4のボスとしても登場する。



ちょう

空中を直線的にとびまわり、画面の端にぶつくと方向転換する。Bタイプの場合、かなりしつこく主人公を追いかけってくるので、かわすのにせいっぱいでなかなか攻撃できないこともある。Bタイプは、ステージ5のボスとしても登場する。



さみえる

大ボス。HPが非常に高く、画面上のHPゲージには表示しきれないほど。HPは表示されている部分をはるかに超えているため、最初のうちは、ダメージを与えても画面上のHPゲージは変化しない。動きもかなりトリッキーで、倒すにはかなりの苦戦を強いられるだろう。

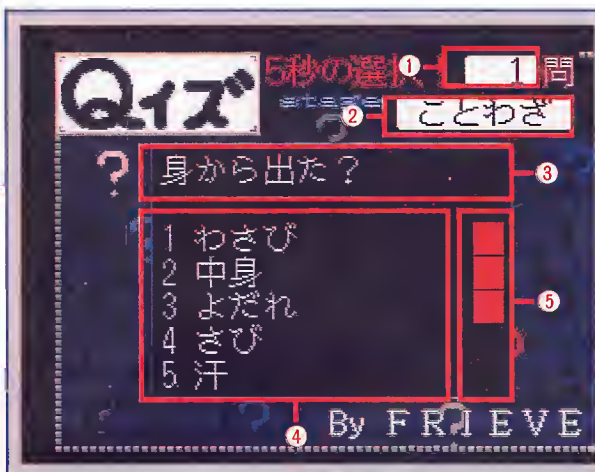
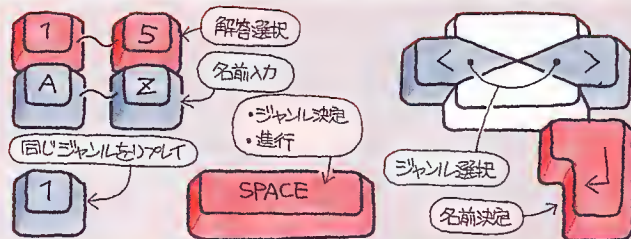
すばやく、あせらず、確実に Qイズ 5秒の選択

MSX2+以降

※ターボRは高速モードで

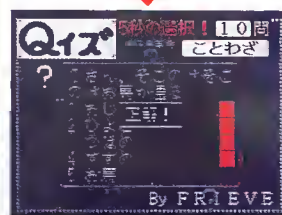
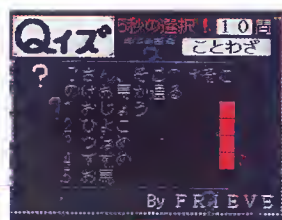
by FRIEVE

▶解説は53ページ



画面説明

- ①: 現在の問題数 1ステージ10問のうち、現在何問目かを表示
- ②: ジャンル 「日常生活」「食べ物」など、あらかじめ5つのジャンルが用意されている。自分で問題ファイルをエディットすることも可能。その場合、拡張子を除いたファイル名が、そのままジャンルとして表示される
- ③: 問題 問題ファイルからランダムで出題される。1ステージ中に何度か同じ問題が出題されることもある
- ④: 解答 表示されている5つのなかから、どれか1つを選ぶ。それぞれ、キーボードの1〜5キーに対応。あらかじめ用意されている問題では、きちんと見ないと間違えやすいものが多い
- ⑤: タイムゲージ 1秒ごとに赤いゲージが下の方にのびていく。制限時間は5秒。もたもたしているとすぐに制限時間になってしまう



もたもたしていると、時間がたってしまうぞ

きりきりで解答が間に合うように

ファンダムに名作をおくり続けるFRIEVEの新作は、気軽に遊べるクイズゲーム。作者によれば、「このゲームはみんなが楽しめるのが特徴で、そういうところでは「COMPANY」以上です」とのこと。

「日常生活」や「食べ物」など、あらかじめ用意されているジャンルは全部で5つ。まずは、好みのジャンルを選ぼう。1ステ

ージあたりの問題数は10問、各問題の制限時間は5秒だ。問題はつぎつぎに出題されるので、「これだ」と思った答えの番号を選んでキーを押す。はやく答えれば答えるほど高い得点が加算されるが、答えを間違えたり、もたもたしてタイムオーバーになったりすると0点になる。

用意されている問題はかんたんなものばかりだが、似たよう

な答えがならんでいたりするので、あわてて答えると間違えてしまうぞ。また、1ステージに同じ問題が何度も出題されることがあるが、答えの番号が入れ替わっていたりすることもあるので、はやとちりして同じ番号を押してしまわないように気をつけよう。

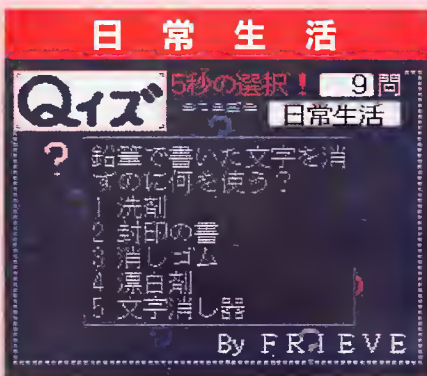
「すばやく、あせらず」がこのゲームのポイントだ。

ステージが終了すると、そのステージの合計得点、続いてランキングが表示される。このとき、もし5位以内に入っていれば名前を入力することができる。使える文字はアルファベットのみで、かなや漢字などは使えないので注意。文字数は8文字以内だ。なお、ランキングは各ジャンルごとに別々になっている。

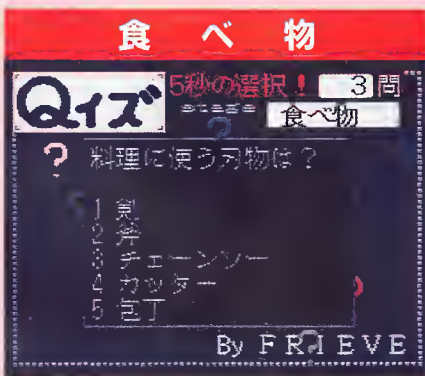
(郎太)

こんな問題もあるぞ

あらかじめ用意されている問題はかんたんなので、答えを選ぶのにもそれほど時間はかからないが、なかには、思わず見入ってしまうユニークな問題や解答もある。

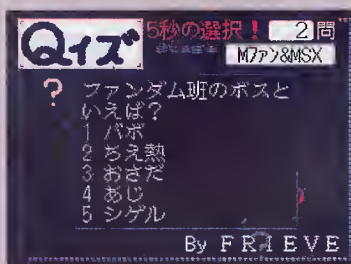


①「日常生活」は、生活の身近なところから出題。問題文のほうはまともなのだが……



②「食べ物」は、食べ物そのものから、食生活に至るまで。ちょっとへんな解答が用意されていて、ついつい笑ってしまう

問題エディット



このゲームでは、テキストファイル形式でかんたんに問題をエディットすることができる。上の写真は、ためにに問題を作って組み込んでみたものだ(残念ながら、この問題は付録ディスクには収録されていない)。くわしい問題の作り方は53ページに掲載しているので、そちらを参照してほしい。

点滅するボールを、見えなくしてやる へびゲー

MSX 2/2+ VRAM64K

※ターボは標準モードで

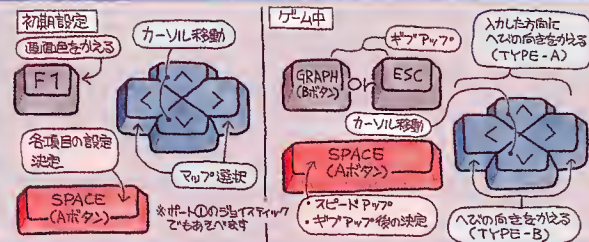
by NV組いまむら秀樹



へびゲームといえばよろよく動くへびみたいなキャラクタを使ったゲームだ。障害物のすき間をぬって目標物を集めたりするのが一般的だが、今回紹介する作品はちょっとちがう。

設定を行う。右は各マップの最短記録。
①START(マップ番号) カーソルを合わせてスペースキーでゲームスタート。カーソルキーの左右でマップの選択
②BGM(1~4) カーソルを合わせスペースキーでBGMが切りかわる
③SCORE SAVE 記録をセーブ
④HELP 作者からの遊び方の説明を表示。スペースキーでもどる
⑤TYPE-(A or B) 操作タイプ
⑥END BGMをとめ、BASIC画面へ

これはパズル性のあるアクションゲームといったところかな? タイトル画面(初期設定画面)でマップやBGM、操作タイプの選択、最高記録のセーブを行うことができる。「START



(マップ番号)」にカーソルをあわせスペースキーでゲームスタート。画面には点滅するボールが表示される。へびの頭を操作して、ボールをへびのからだですべてかくすとクリア。かくそうとする途中、壁や自分のからだに頭が衝突しても大丈夫だが、長いからだにまかれて身動きがとれなくなったらギブアップするしかない。

「パズルっぽい内容ですがパズル性はとほしく、タイムを競うゲームになってます」とは作者のことば。ゲームがスタート

すると画面上部に表示してある「TIME」が動きだすので、短時間でのクリアを目指そう。最短記録が出ると、タイトル画面にも表示される。

このへびをあやつる操作形式は2つあって、タイプAだとカーソルキーの4方向に応じた向きに進行方向を変え、タイプBだとへびの進行方向の左右に、カーソルキーの左右で向きを変える操作となる。これもタイトル画面で設定を変えられ、2つのタイプにわかれて最短記録は記憶される。(ち)

MAP03にチャレンジ



①マップ3は太い十字形をふちどるように、点滅するボールが20個も並んでいる



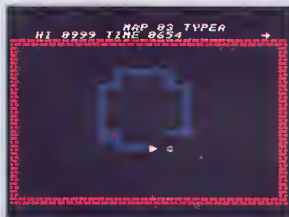
②ボールをかくし始める。へびのからだはボールを最短距離でむすんだ長さしかない



③ちょっとでも大回りをする、ボールをかくしきれなくなるぞ



④ミス! コーナーを曲がりきれなくて大きくふくらんでしまった



⑤何度もミスを繰り返し、ようやくクリアかと思ったら、クリア直前にまたミス



⑥それでもめげずに、712のタイムでようやくクリア。自動的にマップ4へ進む

GIVE UP!

ギブアップや中断したくなったならESCキーを押す。次にメニューが表示され、いまのマップにもう一度トライしたい場合は「REPLAY」、タイトル画面にもどりたなら「TITLE」、先のマップで中断したところからつづきをプレイしたい場合は「RETURN」を選んで実行しよう。



カラフルにマップを紹介

左ではマップ3でのプレイを紹介したが、ほかには点滅するボールが数多くあるマップや、一度でも失敗するとギブアップするしかないマップなど全部で20マップ用意されている。マップ選択はタイトル画面で行う。ここで全部を紹介

することはできないので、マップ7とマップ11の2つをピックアップして紹介しよう。

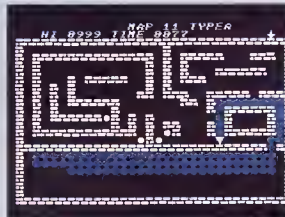
そうそう、本文で書き忘れたがタイトル画面でF1キーを押すごとに壁の色が変わる。気に入った色でゲームを楽しんでね。

MAP07



①壁を水色にしたマップ7。ボール群のなかに入ったらミスがギブアップにつながる

MAP11



②壁を黄色にし、迷路のようになっているマップ11。へびのからだがかすこく長い

世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座

第2回

ライブラリについて

MSX-C Library アスキーから出ている「MSX-C」Ver. 1.1、Ver. 1.2用のライブラリ。倍精度実数演算やグラフィック機能をサポート。現在、TAKE RUで7000円で販売している。
hello. c 以下のようなプログラム。

```
#include <stdio. h>
```

```
int main( )
```

[si X]

さて、今回もいきなりプログラムから始めちゃいましょう。グラフィック画面にきれいな線でもたくさん表示させて……と思ったのですが、さて困りました。MSX-Cだけでは、線も引けなければ音も出せません。いや、できるのですけれど、非常に手間がかかります。

足りないのは何か。

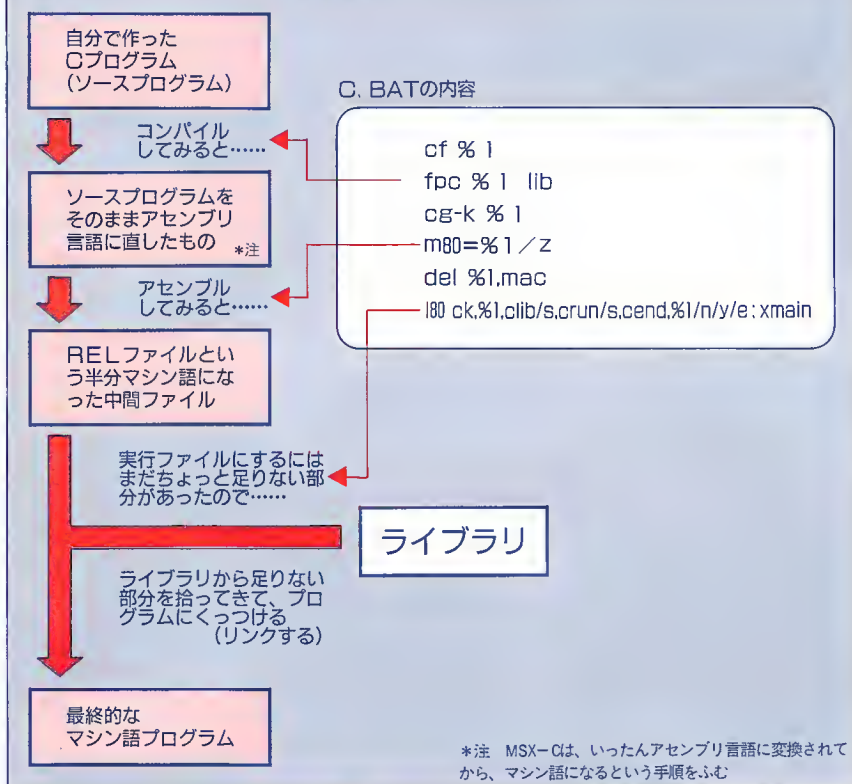
ライブラリです。まず、ライブラリの話をししましょう。

ライブラリが貧弱だとCは役に立たない

ライブラリとは、どういうものでしょうか。ひとことでいえば、「プログラムの部品の集まり」です。

ライブラリは、最初にMSX-Cを買ったときに必要最低限ギリギリのものが入っているのですが、「MSX-C Library」という製品が追加用のライブラリとして発売されています。MSX-Cといっしょにこれも買った人は正解。買ってない人は、すぐに買ったほうがいいでしょう。ライブラリの貧弱なCのプログラミングはおもしろくありません。というより、ほとんど役に立ちません。

●図1 ソースプログラムの変身過程とライブラリの出番



*注 MSX-Cは、いったんアセンブリ言語に変換されてから、マシン語になるという手順をふむ

前回作ったプログラムhello. c(上欄外に再掲載)を題材に説明しましょう。

hello. cはmain関数だけが書かれた(定義された)プログラムでした。しかし、main関数のなかで使っていたprintfという関数の内容はどこに書かれていたのでしょうか。このprintfはhello. cのなかで使われているだけで、このなかではその内容についてはひとことも触れていません。

アセンブリ言語でいえば、call命令は使ったけれど、callの飛び先のラベルを定義しなかったようなものです。BASICでいえば、ユーザー定義関数を使っているのに、定義していないようなものです。

ということは、hello. cを無理やりコンパイルすると「その関数は未定義である」といったエラーが出そうなものです。

ところが、hello. cはエラーもなく、マシ

ン語に直されて実行プログラムになりましたね。では、printfの中身はどこからひろわれてきたのです。

どこから? ライブラリからです。もっとも、そのプログラムで未定義の関数はすべてライブラリからひろわれてくるわけではありません。printfをライブラリからひろってきなさいと、hello. cのどこかで指定していたのです。

ソースとライブラリをつなぐ3つの鍵

どこで? 鍵は3つあります。

- ① #include <stdio. h> という行
- ② printf自体はhello. cで定義されてない
- ③ C. BATのなかのL80コマンドに書かれているclib/sという部分

この3つの鍵が、printfをライブラリからひろわせて、hello. cにくっ付けさせたの


```
{
  printf("hello. c");
  return 0;
}
```

C. BAT MSX-Cに付属しているコンパイラ用のバッチファイル(必要なDOSのコマンドを次々を実行していくれるファイル)
L80コマンド MSX-00S TOOLSiに入

っているコマンドの1つでプログラムを連結(リンク)する。
clib/s MSX-Cに付属しているファイルのCLIB. RELを指している(図2参照)
リンカ linker プログラムをリンク(連結)するコマンド。ここではL80コマンドのこと。
AURORA3. Cを見る 具体的な手順としてわかりやすいのは、

①DOSから、BASICに行く
>BASIC
②BASICで漢字モードに
CALL KANJI3
③BASICから00Sに戻る
CALL SYSTEM
④横80字詰めにする
>MODE 80
そのうえで、MED. COMなどのエディタで見る。

です。

まるで謎解きのようになってしまいました。が、かんたんに説明しましょう。

①で出てくるstdio. hは、ライブラリのなかに部品として入っている関数のカタログのようなファイルなのです。もちろん、printfも載っています。#include<>は、おまじないのようなもので、こうすると、stdio. hという関数のカタログを見られるようになるのです。カタログを見るってだれが? コンパイラが、です。

ちなみに、stdio. hのように、hのついたファイルは、ふつう「ヘッダファイル」と呼ばれます。

②も重要な鍵です。自分で定義していなかったから、コンパイラ(というよりL80というリンカ)は、別の場所からprintfを持ってこなければならなくなったのです。

さて、どのファイルがライブラリでしようか。それが③で顔を出している、CLIB. RELというファイルです。

①~③は、関数を使うためのお約束3か条というわけです。それぞれいい換えると、

●図2 1枚のディスクに入れるもの

MSX00S	.SYS	
COMMANO	.COM	
MSX00S2	.SYS	MSXDOS2の場合は必要
COMMANO2	.COM	〃
C	.BAT	MSX-Cからコピー
CF	.COM	〃
PPC	.COM	〃
CG	.COM	〃
CK	.REL	〃
CLIB	.REL	〃
CRUN	.REL	〃
CENO	.REL	〃
STOIO	.H	〃
BOOSFUNC	.H	〃
LIB	.TCO	〃
MSXC	.BAT	MSX-C Libraryからコピー
GLIB	.H	〃
MSXBIO5	.H	〃
MATH	.H	〃
CURSES	.H	〃
MLIB	.REL	〃
MLIB	.TCO	〃
M80	.COM	DOS TOOLSからコピー
L80	.COM	〃
MEO	.COM	〃
MEO	.MES	〃
MEO	.HLP	〃

①必要なヘッダファイルをプログラムの先頭で#includeを使って書いておく

②ライブラリの関数で使われている関数名を、自分の作った関数の関数名にしない

③自分の作ったプログラムとライブラリの中かの部品をリンカでくっつける

ライブラリが、どのようにソースファイルとつながっていくのかを図1に示します。

「自分で作ったプログラムに足りない部分があったからリンカから持ってきた」といういい方をしましたが、「リンカに用意されているので、関数を作らなかつた」といういい方のほうが正確ですね。文字を表示する、キーボードから入力する、グラフィックを表示する、音を出す……のような関数は、自分で関数を作らなくてもライブラリに用意されているのです。

ですから、ライブラリが充実していればBAS | Cみたいにすぐにプログラムを楽しむことができるのです。

MSX-C Libraryでグラフィックな環境を作ろう

MSX-C Libraryを持ってない人には申し訳ないですが、ためにグラフィック操作をする関数が見えるような環境を作ってみましょう。さいわいなことに、グラフィックライブラリなどをリンクしながらコンパイルしてくれるバッチファイルがMSX-C Libraryに添付されています。

MSXC. BATです。

前回話したC. BATのかわりに、このMSXC. BATを使用すればかんたんにコンパイルできるようです。

それなら、コンパイルするためのディスクを1枚作ってしまえば、グラフィックライブラリを使う環境の作成は完了ですね。図2のようなファイルが入ったディスクを作ればOKです。

ファンダム『AURORA』をC言語勉強のテキストに

いままで知らなかった言語を覚えるいちばんの近道は、他人の作ったプログラムをゴリゴリと改造して遊ぶことです。

なんとよいタイミングでしょうか。今月

号ではCで作られた作品をファンダムで採用しています。

ただ、これは作者が自分で作ったライブラリを使用しているので、このソースだけではコンパイルできません。

そこで、MSX-C Library用に書き換えたソースプログラムを「AURORA2. C」というファイル名で付録ディスクに入れておきます。

グラフィックライブラリを使ったプログラムもコンパイルできるディスク(図2)に、このソースプログラムも入れて、

MSXC AURORA2

と入力すればコンパイルできます。

C言語のソースプログラムに慣れていないと、読み方がわからなくてチンプンカンブンだと思えます。ましてや、他人が作ったものはなおさらわかりません。

そこで、ソースプログラムのなかに、大量に説明を加えたソースプログラムを「AURORA3. C」としてこれも付録ディスクに入れてあります。これも先ほどのディスクに入れてコンパイルすることができます。できあがるものは、AURORA2. Cをコンパイルしたものと同様におなじです。

説明は、漢字を使って書かれていますから、日本語機能のある機種(おもにMSX2+以降)でしか見ることができないので注意してください。

BAS | CでCALL KANJI3として、DOSに入り、MODE80としてから、MED. COMなどのエディタでAURORA3. Cを見てください。

AURORA3. Cで書き加えた説明は、C言語のプログラムの読み方です。これは、一般論です。AURORAというプログラムが、どのような処理を行っているのかという説明ではありません。そちらのほうは、50ページでやっています。

C言語のプログラムの読み方なんて、ほんとうはこの誌面でやりたいところですが、今回はもうスペースがありません。続きは、ディスプレイ上の記事(AURORA3. Cのこと)ということで、今回はここまで。

(飯田崇之)

SUPER スーパ ビギナーズ BEGINNERS' 講座

超初心者

第10回

今回のテーマ

割り込みサブ(2)

割り込み処理でサブルーチン呼び出す。これが
いったい何の役に立つのだろう？ 今回は割り込
みの利用方法と、その際の注意について解説する。

前回は、割り込み処理を使うと、
特定の状況やタイミングでサブル
ーチン処理を呼び出せる、という
ことを紹介した。

割り込みは全部で5種類あり、
それぞれで条件も違っていた。

しかしこれらの割り込み処理は、
いったいどのようなことに利用で
きるのだろうか？

割り込み処理の使い道

例えばシューティングゲームで
作る場合を考えてみよう。

自機のミサイルや弾の発射には
トリガー入力割り込みが使える。
敵への命中判定や自機のダメージ
判定には、スプライト衝突割り込
みを利用することができる。

インターバルタイマ割り込みは、
ゲーム中のBGM演奏や敵の移動、
背景のスクロール、プレイ時間の
計測など、幅広く利用できる。

ファンクションキー割り込みは
ゲームのポーズ(一時停止)とか、
オプションコマンドなどに利用す
ることができるだろう。

少し極端な例だったかもしれない
が、このように割り込み処理を
使うことで、結果的に処理ごとの
役割を明確にでき、メイン部分の

負担を軽くすることができる。

発射処理のサンプル

右のリスト1は、トリガー入力
割り込みを使ったミサイル発射処
理のサンプルだ。付録ディスクに
収録されていないが、かんたんな
プログラムなので、ぜひ入力して
みて欲しい。

実行すると、画面に白い四角が
現れる。これが自機で、カーソル
キーの左右で移動する。スペース
キーで赤いミサイルが発射され、
スペースキーを放すまで一時停止
するようになっている。

まあ、とても単純なプログラム
ではあるが、このリストをもとに、
割り込みのタイミングと関連する
問題について解説しよう。

割り込みのタイミングと問題

リスト1を実行して、いろいろ
試してみると、右の画面のような
状況になることがある。

ミサイルが自機の真上ではなく、
ずれた位置に表示されるのだ。

これは何もわざとそうしている
わけではなく、割り込みが起こる
タイミングで起こってしまう問題
なのだ。この原因の説明をしよう。

■リスト1 トリガー割り込みを使った発射処理

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,0:WIDTH 32:KEYO  
FF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)  
20 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)  
30 SPRITE$(1)=STRING$(8,24)  
40 ON STRIG GOSUB 200:STRIG(0)ON  
50 X=128:YY=-9  
100 / main -----  
110 S=STICK(0)  
120 X=X+(S=7)*8-(S=3)*8  
130 IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>248 THEN X  
=248  
140 PUTSPRITE 0,(X,175),15,0  
150 IF YY=>-1 THEN YY=YY-8  
160 PUTSPRITE 1,(XX,YY),8,1  
170 GOTO 110  
200 / fire sub -----  
210 STRIG(0)OFF:BEEP:XX=X:YY=167  
220 PUTSPRITE 1,(XX,YY),8,1  
230 IF STRIG(0) THEN 230  
240 STRIG(0)ON:RETURN
```



移動しているときにミサイルを発射すると、ずれた位置にミサイルが表示されることがある

特定の状況やタイミングで

割り込みの条件には、ファンクション
キーが押されたときに起こるファン
クションキー入力割り込みを始めとして、
スペースキーや、ジョイスティックや
マウスのボタン入力を使ったトリガー
入力割り込み、スプライトが重なった
ときに起きるスプライト衝突割り込み、
内蔵タイマを使って一定間隔ごとに
呼び出すインターバルタイマ割り込み、
CTRL+STOPキーが押されたとき

きに起きるCTRL+STOPキー入
力割り込みがある。

メイン部分の負担を軽くする

ミサイルの発射判定や命中判定などを
割り込み処理で行えば、メイン部分で
行うことが少なくなる。そうすると、
1回の処理に必要な時間も当然少なくな
るので、全体のスピードアップにも
つながるのだ。

連射を防ぐ

実際にはミサイルが複数現れるわけ
はないので、正しい表現ではないが、
すでに発射しているミサイルが画面に
あるときに割り込みが起きると、その
ミサイルは消えて、新たにミサイルが
発射されるのを防ぐのだ。

CTRL+STOPキー入力割り込み を使う場合の注意

CTRL+STOPキー入力割り込み

を使ったプログラムを作成する場合、
実行する前に必ず保存しておくのを忘
れないようにしよう。例えば、

```
10 ON STOP GOSUB 30:STOP ON  
20 GOTO 20  
30 RETURN
```

のように、割り込み処理でプログラム
を終了することなく、継続するように
なっている場合、プログラムを終了す
ることができなくなり、リセットして
悲しい思いをすることがあるからだ。

■リスト2 STRIG(0)STOPを使って改良

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,0:WIDTH 32:KEYO
FF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
20 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
30 SPRITE$(1)=STRING$(8,24)
40 ON STRIG 60SUB 200
50 X=128:YY=-9
100 main -----
110 S=STICK(0)
120 X=X+(S=7)*8-(S=3)*8
130 IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>248 THEN X
=248
140 PUTSPRITE 0,(X,175),15,0
145 STRIG(0)ON
150 IF YY=>-1 THEN YY=YY-8
160 PUTSPRITE 1,(XX,YY),8,1
170 STRIG(0)STOP:GOTO 110
200 fire sub -----
210 STRIG(0)OFF:BEEP:XX=X:YY=167
220 PUTSPRITE 1,(XX,YY),8,1
230 IF STRIG(0) THEN 230
240 RETURN

```

位置がずれる原因

プログラムをRUNすると、ま
ず行50までの初期設定が実行さ
れる。そこでトリガー入力割り込
みの設定と許可も行われている。

行100～170のメイン処理では、
スティック入力による自機の操作
と移動・表示、そしてミサイルの
移動と表示だけが行われる。

つまりメイン部分では、始めに
トリガー入力割り込みが許可され
たまま、ずっと有効になっている
というわけだ。そして、じつはこ
のことが問題の原因なのだ。

スティック入力を受け付けて、
行120で自機の座標を計算した直
後にトリガー入力があった場合、
自機の表示を更新する前に割り込
みが起きることになる。

すると、自機の座標と表示が合
っていない状態で、ミサイル発射
処理のサブルーチンが呼び出され
てしまうのだ。ミサイル発射処理
では、自機の座標からミサイルの
座標を決定し、ミサイルを表示し
てもどる。この瞬間、自機の表示
位置とミサイルの表示位置がずれ
てしまうのだ。

実際にはメイン処理にもどった
ときに、自機の表示も更新される
ので、このような問題があっても

あまり気付かないことが多い。

しかし、割り込み処理を使った
プログラムではよく起こる問題だ。

タイミングを限定して改良する

では、このような問題があった
場合、いったいどうすればいいの
だろうか？

答えは単純で、割り込みが起こ
ると困る部分では、割り込みをさ
せなければいいのだ。言い換える
と「割り込み許可の部分を限定す
る」のである。

そこで、リスト1をそのように
改良したのが、左上のリスト2だ。

リスト2での変更点は、行40の
終わりで行240の始めにあった、
STRIG(0)ON
を削除して、行145に移動させて
いることと、行170の始めに、
STRIG(0)STOP
を置いていることだ。

これで、自機の移動計算と表示
の間は割り込みが起こらないので、
問題は解決される。

また、STOPで保留している
あいだにスペースキーが押された
場合、まったく無視するわけでは
なく、許可になりしだい、割り込
みを実行するので、入力漏れにな
るおそれもない。

■リスト3 連射を防ぐための改良

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,0:WIDTH 32:KEYO
FF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
20 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
30 SPRITE$(1)=STRING$(8,24)
40 ON STRIG 60SUB 200
50 X=128:YY=-9
100 main -----
110 S=STICK(0)
120 X=X+(S=7)*8-(S=3)*8
130 IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>248 THEN X
=248
140 PUTSPRITE 0,(X,175),15,0
150 IF YY=>-1 THEN YY=YY-8 ELSE STRIG(0)
ON
160 PUTSPRITE 1,(XX,YY),8,1
170 STRIG(0)STOP:GOTO 110
200 fire sub -----
210 STRIG(0)OFF:BEEP:XX=X:YY=167
220 PUTSPRITE 1,(XX,YY),8,1
230 IF STRIG(0) THEN 230
240 RETURN

```

■リスト4 CTRL+STOP割り込みの例(その1)

```

10 ON STOP 60SUB 100
20 STOP ON:CLS
30 LOCATE 10,10:PRINT INT(RND(1)*6)+1
40 GOTO 30
100 STOP OFF
110 PRINT "CTRL+STOPか、オサレマシン。"
120 PRINT:PRINT"スペースキーで、シュウリウウシマス。"
130 IF STRIG(0)=0 THEN 130
140 END

```

■リスト5 CTRL+STOP割り込みの例(その2)

```

10 ON STOP 60SUB 100
20 STOP ON:CLS
30 LOCATE 10,10:PRINT INT(RND(1)*6)+1
40 GOTO 30
100 PRINT "CTRL+STOPか、オサレマシン。"
110 PRINT:PRINT"スペースキーで、シュウリウウシマス。"
120 IF STRIG(0)=0 THEN 120
130 STOP OFF
140 END

```

ON/OFF/STOPの位置

右上のリスト3は、リスト2の
行145と行150をひとつにまとめ、
ミサイルが表示されているときは、
割り込みが起こらないように改良
したものだ。これにより、連射を
防ぐことができる。

リスト4と5は、前回はサンプ
ルを省略したCTRL+STOP
キー入力割り込みの例だ。

2つの違いは、割り込み禁止が
置かれている場所だ。プログラム
を実行して、CTRL+STOP
キーを押してみよう。割り込みが
起きると、メッセージを表示して、
スペースキーの入力待ちになるの

だが、ここでもう一度CTRL+
STOPキーを入力すると、それ
ぞれの違いがよくわかるはずだ。

このように、割り込みの許可や
禁止命令の位置をちょっと変える
だけで、ずいぶん違いがあるのが
わかるだろう。これは割り込みを
受け付ける部分に限らず、呼び出
されるサブルーチン処理において
も例外ではない。

割り込み処理の難しいところは、
この許可、禁止、保留命令を置く
場所にある。なにが問題があった
場合、そのほとんどが、これらの
配置に関係していることが多いの
で、よく覚えておいてほしい。

【リスト1の解説】

●初期設定部分

10 画面の色設定 画面モードとスプ
ライトのサイズを設定 1行に表示で
きる文字数を32文字に設定 ファンク
ションキーの内容表示を禁止 変数を
すべて整数型に宣言/乱数初期化
20 自機(白い四角)のスプライトパタ
ーン定義
30 ミサイル(赤い縦線)のスプライト
パターン定義

40 トリガー入力割り込み設定※ス
ペースキーが押されたら行200を呼び出
す/トリガー入力割り込みの許可
50 自機のX座標設定/ミサイルのY
座標設定

●メイン部分

100 REM文※コメント行
110 スティック入力受け付け
120 自機のX座標の移動計算
130 自機のX座標が画面の外に出た
ら座標を調整する

140 自機のスプライトを表示
150 ミサイルが画面内に表示されて
いるかの判定⇒表示されているなら、
ミサイルのY座標の移動計算
160 ミサイルのスプライトを表示
170 行110へ飛ぶ※メイン部分を繰り返
す

●ミサイル発射サブ(割り込みサブ)

200 REM文
210 トリガー入力割り込みを禁止す
る※割り込み処理をしているときに割

り込みが起こらないようにするため/
効果音(ビーブ)/ミサイルの初期座標
を設定※自機の真上に配置
220 ミサイルのスプライトを表示
230 スペースキーが押されたままな
らこの行を繰り返す
240 トリガー入力割り込みを許可す
る※割り込み処理の始めて禁止してい
るので許可しておく/もとの処理にも
どる

おもちやの マシン語

第2回 マシン語とBASIC

BASICからマシン語を使うのだから、BASICとマシン語を別々にいじくるのはもったいない。どうせならマシン語をBASICにまぜてしまおう。マシン語でBASICを実行し、BASICでマシン語を実行させる。



今回は、BASICのお話。マシン語でBASICをいじるお話です。プログラムを投稿するときには、やっぱりBASICのプログラムの形にすることが多いでしょう。マシン語を使ってあったとしても、DATA文で書かれた16進数をメモリ上に展開してから実行するような形ですね。ゲームが

始まるまでに「しばらくお待ちください」などを画面に表示して、その裏で一生懸命に初期設定などやっていることも多いです。こういう部分こそマシン語にやらせて時間を短縮したいものです。今回のお話はそういうたぐいのもの。BASICでゲームを作るときにお役に立つのではないでしょうか。

●REM文のデータをマシン語に
なかにはDATA文やREM文で書かれた文字列が、そのままマシン語になっていて、いきなりDATA文のなかをマシン語が走りまわる、なんて強者があります。でも、それはあまりに高等テクニック。もっと単純な方法でやりましょう。16進数で書かれたデータを、メモリの別の場所へ展開するという方法です。ただし、展開するためのマシン語は、BASICで書き込まなければなりません。

REM文の16進数をマシン語に展開するには、REM文がメモリのどこに存在している、REM文の構造がどうなっているのかわかれば簡単です。REM文の場所を決定するには、だいたい以下の2つの方法がとれます。

①BASICテキストの先頭アドレスを得て、そこからテキストを

トレースしながらREM文のありかを探していく方法。

②マシン語データの入っているREM文の手前に、余計なDATA文を置いてそこをREAD文で読んだ直後のワークエリアからアドレスを決定する方法。

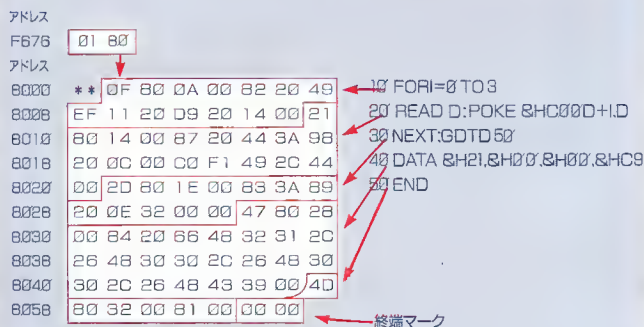
まあ、②の方法をとるのが楽でしょう。BASICがどのようにメモリに入っているかは図1に、BASICに関連したワークエリアを表1に書いておきます。

それでは、そのサンプルプログラム(List1)を見てみましょう。このプログラムは、REM文のいちばん後ろに書かれてあるデータをマシン語を使ってメモリに書き込み、確認のためにBASICでメモリの内容を表示するものです。REM文の直前にあるDATA文のデータを読んでから、マシン語を起動します。マシン語のプログラムは、ワークエリアのF6C8hからREM文のアドレスを得て、その場所から16進数をマシン語データに直していき、ピリオドに出会うとBASICに戻ります。

このマシン語プログラムは128バイトで、これだけはふつうにBASICで書き込んでいかなければなりません。それでも何キロバイトもBASICで書き込んでいくよりはずっと速くなります。

ちなみにここではREM文について述べましたが、まったくおなじことがDATA文にもいえます。

■図1 メモリ内のBASICの姿



BASICテキスト行20の説明

800F 21 80 14 00 87 20 44 3A 98 20 0C 00 C0 F1 49 2C 44 00

↑ 行番号 ↑ 空白 ↑ 変数名D ↑ 空白 ↑ 数値&HC00 ↑ +の中間コード ↑ カンマ ↑ 行の終端マーク

次の行の書かれたアドレス READの中間コード

数値の表され方	0～ 9の10進数	それぞれ11～1Ahの1バイトの中間コードになる
	11～ 255の10進数	0Fh ??h
	256～32767の10進数	1Ch ??h ??h
	8進数	0Bh ??h ??h
	16進数	0Ch ??h ??h
	2進数	"&B1011"などの文字列がそのまま入っている
	単精度実数	1Dh ??h ??h ??h ??h
	倍精度実数	1Fh ??h ??h ??h ??h (8バイトぶん)
	行番号(RUN前)	0Eh ??h ??h ←行番号が入る。
	行番号(RUN後)	0Dh ??h ??h ←行の入っているアドレスから1ひいたもの

【中間言語】BASICテキストがメモリに書き込まれるとき、「PRINT」などの単語をそのまま文字コードで記憶していたのでは、メモリがもったいないし、実行するときにも不便である。これを1バイトなり2バイトの数値に暗号化して、メモリ節約や実行時の参照を便利にしたものが中間言語である。ふつうにSAVEしたプログラムも中間言語のままファイルになっている。

●エラーを出す

REM文に書かれていた16進数に間違いがあったらどうするのか。やっぱり Syntax error (シンタックス・エラー) が何か出してあげるのかいいと思いますね。エラーを出させるには、マシン語上で BASIC テキストのエラー文を実行させるという方法があります。

マシン語上に BASIC の中間コードを書いておき、そこを HL で指して 4 6 0 1 h をコールするのです。4 6 0 1 h は BASIC のテキストを実行させるルーチンです。どんなテキストでも実行できるわけではありません。実行できるものはほとんどないと思ってください。ERROR や END、STOP など、BASIC の実行が中断されるものでなければいけません。実行しているのは本当の BASIC テキストではないので、後続のプログラムがありませんから。GOTO 文なら良からうと思えるのですが、これもスタックポインタに矛盾が出てしまって、正常に動作しません。

BASIC テキストをマシン語で実行するという説明にエラー文を使いましたが、もっとも簡単にエラーを出す方法があります。レジスタにエラーコードを入れて 4 0 6 F h をコールする方法です。もっとも簡単で確実なエラー発生方法だと思います。

単にエラーを出すだけでは、エラー行番号は、USR 関数の行になってしまいます。そこでエラーを出す直前に、F 4 1 C h に今読んでいる REM 文の行番号を書き込みます。F 4 1 C h は、現在実行中の行番号が記憶されているところです。ここに読み込んでいる場所の行番号を代入してしまうことで、あたかも REM 文の実行中にエラーが出たものと錯覚させるのです。

●未定義命令を使う

さて話題はかわって、今度は未定義命令を使って、自分独自の命令を作ってみましょう。奪い取れる未定義命令は、CMD 命令と I PL 命令です。ふたつしかないの

■List 1 REM 文マシン語のサンプル BASIC プログラム①

```
100 FOR I=0 TO &H7F:READ D$:POKE &HC000+
I,VAL("&H"+D$):NEXT
110 DEFUSR0=&HC000
120 RESTORE 350:READ D$:Z=USR(0)
130 FOR I=&HC100 TO &HC10F:PRINT RIGHT$(
"0"+HEX$(PEEK(I)),2);";":NEXT
140 END
150
160 ' マシンコード テーラ ヨミコ ヲ マシンコ
170 DATA 2A,C8,F6,23,23,23,5E,23
180 DATA 56,23,ED,53,7E,C0,23,23
190 DATA 23,CD,29,C0,38,09,CD,36
200 DATA C0,38,04,12,13,18,F7,7E
210 DATA FE,2E,C8,FE,00,20,47,18
220 DATA DA,CD,3D,C0,CD,44,C0,D8
230 DATA 57,CD,44,C0,5F,C9,CD,3D
240 DATA C0,CD,44,C0,C9,3E,20,8E
250 DATA C0,23,18,F9,7E,CD,57,C0
260 DATA D8,23,07,07,07,07,4F,7E
270 DATA CD,57,C0,D8,23,B1,C9,06
280 DATA 30,D8,FE,0A,38,08,F6,20
290 DATA FE,31,D8,FE,37,38,04,37
300 DATA C9,A7,C9,D6,27,C9,2A,7E
310 DATA C0,22,1C,F4,21,7A,C0,CD
320 DATA 01,46,3A,A6,13,00,00,00
330
340 ' ココから マシンコード ヨミコマレ テーラ
350 DATA "From here"
360 ' C100 00 11 22 33 44 55 66 77
370 ' C108 88 99 AA 88 CC DD EE FF
380 '
```

■List 2 List 1 のマシン語データをクローズアップ

```
100 ORG 0C000H
110 ;
READ 文で読んだデータのすぐ次のアドレスを得る。この場合、そこは行末になっている必要がある
120 LD HL,(0F6C8H)
130 LOOP: INC HL
140 INC HL
150 INC HL
エラーがあった場合、その行番号を表示するために、行番号は保存する
160 LD E,(HL)
170 INC HL
180 LD D,(HL)
190 INC HL
200 LD (LINE),DE
以下の 3 バイトのインクリメントは、REM 文自体の中間言語をスキップするため
210 INC HL
220 INC HL
230 INC HL
240 CALL HEX4
250 JR C,EOL
260 LOOP2: CALL HEX2
270 JR C,EOL
280 LD (DE),A
290 INC DE
300 JR LOOP2
310 ;
320 EOL: LD A,(HL)
ピリオドかどうか判定して、ピリオドだったら終了する
330 CP 2EH
340 RET Z
350 CP 0
360 JR NZ,ERR
370 JR LOOP
380 ;
390 HEX4: CALL SPC
400 CALL HEXBIN
410 RET C
420 LD D,A
430 CALL HEXBIN
440 LD E,A
450 RET
460 ;
470 HEX2: CALL SPC
480 CALL HEXBIN
490 RET
500 ;
```

表 1 BASIC に関連するワークエリアの主なもの

アドレス	大きさ	データの意味
F39A	2*10	USR 関数の飛び先アドレス10個分。マシン語で直接書き込んでしまえば何個も DEFUSR で定義する必要がなくなる
F41C	2	BASIC が現在実行中の行番号
F55E	25B	プログラム入力やリスト表示などの時に文字列が入る
F663	1	今いじっている変数のデータの型
F676	2	BASIC テキストエリアの先頭アドレス
F6A3	2	READ 文で読まれた DATA 文の行番号
F6AB	2	もっとも最近に入力された行番号
F6BE	2	実行の中断や終了したときに、最後に実行された行番号
F6C0	2	次に実行するテキストのアドレス
F6C2	2	単純変数エリアの先頭アドレス
F6C4	2	配列変数エリアの先頭アドレス
F6CB	2	READ 文で読まれた DATA の次のアドレス
FE03	5	I PL 命令用のフック
FE0D	5	CMD 命令用のフック
FFB1	5	エラーが出たときのエラー文字列表示のためのフック。レジスタにエラー番号が入っている

```
510 SPC: LD A,32
520 CP (HL)
530 RET NZ
540 INC HL
550 JR SPC
560 ;
570 HEXBIN: LD A,(HL)
580 CALL CHK
590 RET C
600 INC HL
610 RLCA
620 RLCA
630 RLCA
640 RLCA
650 LD C,A
660 LD A,(HL)
670 CALL CHK
680 RET C
690 INC HL
700 OR C
710 RET
720 ;
730 CHK: SUB 30H
740 RET C
750 CP 0AH
760 JR C,CHKOK
770 OR 20H
780 CP 31H
790 RET C
800 CP 37H
810 JR C,CHKOK2
820 SCF
830 RET
840 CHKOK: AND A
850 RET
860 CHKOK2: SUB 27H
870 RET
880 ;
エラーの出た行番号をデータ上とするするため、現在実行中の行番号をデータの行番号に書き換える
890 ERR: LD HL,(LINE)
900 LD (0F41CH),HL
910 LD HL,ERRDAT
920 CALL 4601H
これがエラー文の中間言語。:ERROR2 と書かれている
930 ERDAT: DB 3AH,0A6H,13H,00H
940 LINE: DW 0
```

[REM 文、DATA 文中の中間言語] REM 文や DATA 文のなかのデータは、REM (または DATA の次の文字から行の終端まで) 行全部が単なる文字列として、文字コードが並んだだけの中間言語になる。数値だけがコマンド区切られて並んでいたとしても、数字とコンマのならんだ文字列とおなじように扱われる。

かと少なく感じるかもしれませんが、そんなことはありません。命令を自分で形作るわけですから、無限の拡張性があります。CMD PRINTとかCMD GOTOとか他の命令と組み合わせてしまえばいいのです。パラメータの数や書式も自由にできます。今回はIPL命令を使って何かやってみましょう。

- IPLが実行される様子を見てみると、
- ①BASICがこれらのコマンドに出会うとワークエリアへジャンプする。
 - ②ワークエリアが書き換えられて、自分のプログラムへジャンプするようになっていれば、処理が奪い取れる。
 - ③本来のワークエリアにはRET

MAIN ROMの内部ルーチン

ここでいう「テキスト」とは、BASICの中間コードのこと

406F	エラーを発生させる
409B	BASICのコマンド待ち状態に戻る
4295	行番号からテキストの格納アドレスを得る

4601	BASICの行を実行する
------	--------------

入力：HL 実行したいテキストが書かれている場所の先頭のアドレス。そのアドレスにはコロンの書き込まれている。このテキストは、どのアドレスに書かれていても良い。

《例》
この例では、Division by zeroというエラーを出すために、ERRDR11という文を中間コードに直したデータ列を用意して4601hをコールしている。

4666	テキストから1文字取り出す
------	---------------

入力：HL テキストを指すアドレス(取り出す文字の1文字手前を指している)
出力：HL テキストを取り出した後のアドレス(取り出した文字自身を指している)
A 取り出した文字
Zflag 文末であった場合はZフラグが立つ
Cflag 0~9の数値だった場合はCフラグが立つ

空白文字を読み飛ばしながら、テキストから1文字を持ってくる。空白を読み飛ばす手間がイヤでなければ、このルーチンを使わずLD A, (HL)で代用できるようだ。

4064	テキストの中の式を評価する
------	---------------

入力：HL 式の先頭のアドレス
出力：HL 式の次のアドレス
(F663h) 式の計算結果の型 2, 3, 4, 5のいずれかが書き込まれる。
(F7F8h) DACと呼ばれる領域である。式の計算結果が書き込まれる。

式を計算する。整数型だが、文字列だろうが、単精度だろうが、ともかく計算してくれる。計算結果が期待した型でなかった場合は、自分が判定してエラーを発生させてやる必要がある。整数の計算結果を期待するときは、5210hや542Fhのルーチンのほうが便利なので、このルーチンを使う理由は、おもに文字列を得ようとするときだ。単精度、倍精度をマシン語で使うことはあまりないと思う。

計算結果が文字列であった場合は、後述の67D0hのルーチンで、計算結果を文字列領域に登録しなければならぬ。

《例》 この中間コードの場所をHLで指してコールすると、

CALL 4064h
PUSH HL
CALL 67D0h
POP HL

HLはここに移動して、DACには計算結果が入り、この場合は、文字列型なので、F663hには3が入る。文字列型の場合は、DACを直接参照しないで67D0hのルーチンを使ってDACの計算結果の文字列領域に登録してから、参照する必要がある。

67D0hをコールする前にHLを保存しておく必要がある。

67D0hから戻ってきた時、(HL)には文字列長が入っている。(HL+1)と(HL+2)に文字列のアドレスが入っている。

- 命令が入っていて、そのまま実行されるとIllegal function callへ戻ることになるので、その分のスタックのデータを捨てる。
- ④HLは中間言語のIPLの次のバイトを指しているの、下に示されているようなルーチンを使ってパラメータを受け取る。
 - ⑤さまざまな処理をする。中間言語を指しているHLは壊さないように保存しておく。
 - ⑥最後のパラメータの次のバイトを指すようにHLをセットしてRET命令でBASICに戻る。

以上のことはCMD命令でもおなじようなことになります。

IPL命令を拡張したサンプルプログラムをList 3に出しておきます。IPL LISTという命令とIPL VALという命令を新設しました。IPL LISTは、行番号をパラメータにとり、そのリストを表示します。IPL VALはパラメータに書かれた数

値を10進数で表示するだけのものです。

●未定義命令を使ったときの注意/
ワークエリアのフックを書き換えたのだから、このプログラムを実行し終わった後は、それを戻さなければなりません。そのままにしておくと、暴走の原因になります。RET命令のC9hをフックに書いておくのを忘れないでください。

●STOPキーを効かなくする
細かいお遊びをしてみましょう。FBB0h, FBB1hはふだん0になっています。ここに0以外の数値を入れてみましょう。すると、STOPキーが効かなくなり実行の中断ができなくなります。かわりにCTRL+SHIFT+GRAPH+カナで処理が中断できるようになります。FBB0hのほうか、これらのキーの組み合

5210	式を1バイト整数型で評価する
5284	1行の中間コードをリスト文字列に直す
542F	式を2バイト整数式で評価する
5EA4	変数の格納アドレスを得る
67D0	文字列を登録する

【未定義命令】本当はBASICで使えるキーワードなのに、機能が用意されていないために使っていない命令。このキーワードをプログラム中に入力すると、中間言語には翻訳されるが実行されるとときにふたつエラーとなる。MSXのBASICではCMDとIPLの2単語が未定義である。

せで処理を中断させるフラグ、F
BB1hがSTOPキーを効かな
くさせるフラグです。

今回は、BASICをマシン語
でいじくるという話題でした。M
SXのROMをディスアSEMBル
して読んでいくという遊びの
できる場所がけっこう見つかるも
のです。それにこのROMなんて
すが、最初のMSXから最新のM



■List3 IPL命令を拡張する

```
100 FOR I=0 TO 90:READ D$:POKE &HC000+I,  
VAL("&H"+D$):NEXT  
110 DATA FE,00,C0,53,C0,00,C0,3E  
120 DATA C3,32,03,FE,21,0C,C0,22  
130 DATA 04,FE,C9,D1,ED,53,52,C0  
140 DATA 2B,CD,66,46,FE,93,28,10  
150 DATA FE,FF,20,07,CD,66,46,FE  
160 DATA 94,28,23,1E,02,CD,6F,40  
170 DATA 23,CD,2F,54,E5,CD,95,42  
180 DATA 20,0F,69,60,23,23,23,23  
190 DATA CD,B4,52,21,5E,F5,CD,7B  
200 DATA 52,CD,28,73,E1,C9,23,CD  
210 DATA 2F,54,E5,EB,CD,12,34,E1  
220 DATA C9,00,00  
230 DEFUSR=&HC000  
240 Z=USR(0)  
250 PRINT "Line 100 ノ リスト ラ ヒョウシマス."  
260 IPL LIST 100  
270 PRINT "13+2 ノ ケッカ ラ ヒョウシマス."  
280 IPL VAL 13+2
```

SXまでほとんど内容がかわって
いないみたいなのです。内部ルー
チンを公然と使うわけにはいかな
いでしょうけれど、実質的には
使えてしまうのですね。もしよ
ど力が余っているなら、ディスア
SEMBルして読んでみてはいかが
でしょうか。というわけで、今回
はここまで。(飯田崇之)

■List4 List3のマシン語データをクローズアップ

```
100 ORG 0C000H  
110 ;  
この部分はIPL命令を処理をうばうためにワークエリ  
アにフックをかけているところ  
120 LD A,0C3H  
130 LD (0FE03H),A  
140 LD HL,IPL  
150 LD (0FE04H),HL  
160 RET  
170 ;  
BASICがIPL命令に出会うと、ここへジャンプし  
てくる。最初のPOPは、戻った時にIllegal functio  
n call になるのを防ぐため  
180 IPL: POP DE  
190 ;  
200 DEC HL  
210 CALL 4666H  
220 ;  
IPL LIST命令かどうか判別する  
230 CP 93H  
240 JR Z,LIST  
250 ;  
IPL VAL命令かどうか判別する  
260 CP 0FFH  
270 JR NZ,ERR  
280 CALL 4666H  
290 CP 94H  
300 JR Z,VAL  
310 ;  
以上の命令じゃなかったら Syntax error をおこす  
320 ERR: LD E,2  
330 CALL 406FH  
340 ;  
IPL LIST命令の処理はここから  
350 LIST: INC HL  
パラメータを取り出す。行番号が書かれていても、数値  
として取り出せる  
360 CALL 542FH  
HLは壊さないように保存  
370 PUSH HL  
380 CALL 4295H  
390 JR NZ,LIST2  
400 LD L,C  
410 LD H,B  
420 INC HL  
430 INC HL  
440 INC HL  
450 INC HL  
460 CALL 5284H  
470 LD HL,0F55EH  
480 CALL 527BH  
490 LIST2: CALL 7328H  
HLを戻してリターンすれば、後続のBASICの処理  
が正常に行われる  
500 POP HL  
510 RET  
520 ;  
IPL VAL命令の処理はここから  
530 VAL: INC HL  
540 CALL 542FH  
550 PUSH HL  
560 EX DE,HL  
570 CALL 3412H  
580 POP HL  
590 RET
```

Simple ASM Ver.3.0登場

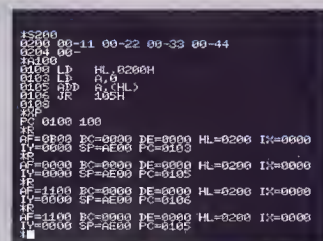
まだマシン語の気持ちがか
わらない人に朗報。

『Simple ASM Ver.3.0』に
はマシン語をじっくり観察する
のに便利なコマンドが2つ付い
た。デバッグ(DB.COM)の
AコマンドとRコマンドだ。A
コマンドは、1行ずつアセンブ

リ言語でマシン語が入力できる
もの。Rコマンドは、1命令ず
つレジスタの変化を見ながら実
行の様子が観察できるものです。
短いプログラムを書いてすぐ観
察。直してまた観察……という感
じで、もうマシン語も怖くない。
Rコマンドは、アセンブラ(SA.

COM)のほうにも付け加えられ
るので、大きなプログラムの
デバッグにも最適です。

定価5000円、3月上旬にT A
KERUから発売。バージョンア
ップサービスは1100円で行って
います。詳しくは株式会社コー
ラ(☎03-3587-1481)まで。

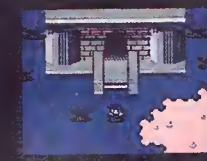


☉短いプログラムを書いて、1命令ずつ実行
してみた。マシン語の動きがよくわかる

『ELFARNA』の舞台裏 プログラムの流れとファイルの関係

MSX2/2+ VRAM128K by 麻川達司

▶遊び方は28ページ



我が国産のゲーム機で遊ぶのだから、
のびるをのびる。 〆

■基本的なプログラムの流れ

この『ELFARNA』は、本体のBASICプログラムを、環境整備のEL_OPEN.BASと、ゲームの進行だけを受け持つELFARNA.BASに分けたことによって、メモリを効率的に使っている。

最初のELF-STAR.FD4は起動のためのBASICなので、これをAUTOEXEC.BASと改名すれば、リセット後自動的に『ELFARNA』が立ち上がる。ただしMSX-DOSがおなじディスクの中にある場合はAUTOEXEC.BATの中で、「BASIC AUTOEXEC.BAS」としておく必要がある。

EL_OPEN.BASは、ゲームに必要な情報をBLOADで読み込んだあと、とちゅうから始めるならばそのデータも読みこんで、ELFARNA.BASに処理を移す。ELFARNA.BASがゲームの本体で、

マップの端まできたときにマップデータを読み込んだり、とちゅうのイベント用フラグ群をセーブしたりする。

■ファイルの説明

ELF-STAR.FD4 起動のためのBASIC

EL_OPEN.BAS 必要な情報をロードした後、ELFARNA.BASを実行するBASIC

ELFARNA.BAS ゲームの本体のBASIC

ELCHR_?.VRM パターンデータ(アはT、P、F)。

VRAMの0~17FFH

ELCOL_?.VRM 色データ(アはT、P、F)。VRAMの2000H~37FFH

ELFARNA.RAM マシン語ファイル。メインメモリのCE00H~DAFFH

ELFARNA.VRM データファイル。VRAMの380

0H~E1FFH

ELDAT_?.RAM ステータスデータ(アは1~3でセーブデータの番号に対応)。メインメモリのD800H~D8FFH

注：拡張子がFD4、BASはBASICファイル。RAMはメインメモリに読み込まれ、VRAMはVRAMに読み込まれる

■RAMマップ

CE00 テイル歩行ルーチン(USR7)

D000 メニュー表示データ

D100 BGM演奏データ

D17C 演奏ルーチン

D200 スプライト色変更ワーク

D220 スプライト色変更ルーチン(USR2)

D24E キャラクタ書き換え(USR3)

D2D9 アニメーション

D300 画面クリアルーチン

D31C メッセージクリアルーチン

D328 パラメータ表示用スプライト書き換え(USR4)

D35A クリアルーチンのコール(USR0)

D366 演奏ストップとアニメのコール(USR5)

D380 アニメーションキャラクタデータ

D400 H.TIMI退避場所

D405 演奏スタート(USR6)

D421 演奏ストップ

D438 BGM変更(USR8)

D480 メニュー表示ルーチン(USR1)

D48E メニューデータ

D500 パラメータ表示ワーク

D600 マップ表示ワーク

D700 マップ表示ルーチン(USR9)

D800 イベント用フラグ群(実際にSAVE、LOADするデータ)

D900 メッセージアドレス

DB00 曲データ

■VRAMマップ

4000 スプライト色データ(16ライン×2枚×32キャラクタぶん)

4400 曲データ(256×3パート×8曲)

5C00 パラメータ表示用のスプライトパターン(64×24枚)

6200 サブシナリオデータ

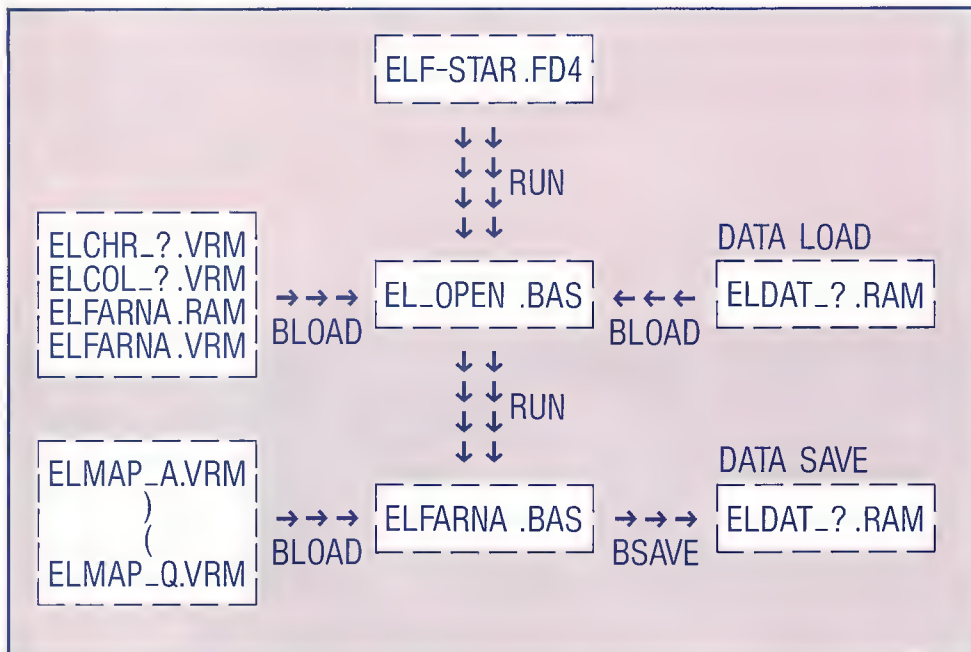
6400 モンスターデータ(24×32種類)

6700 キャラクタデータ(16×256個×6パターン)

C700 シナリオデータ

E200 マップデータ

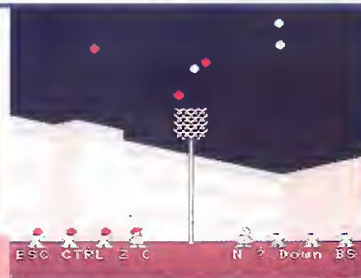
■『ELFARNA』のファイル相関図



今回の最高人気作品 『たまいれ』の徹底解剖

MSX2/2+ VRAM64K by いんふるえんざ

▶遊び方は33ページ



■変数の意味

AD ちびっ子データ書き込み時のアドレス指定用

B\$ 勝利チームのデモ用

S クイックスタート判定用⇒トリガー入力値が入る

S\$ 玉のスプライトパターン定義用

S0 赤チームの得点

S1 白チームの得点

SA 高速デモ回数⇒この値までは高速モードになる

SC デモの得点

・汎用変数のおもな役割

A ループ用/USR関数呼び出し用

A\$ データ読み込み用/キー入力用

B ループ用/データ読み込み用

C、D データ読み込み用/座標指定用/サブルーチンへの引き数用⇒Cは時間、アニメーションの番号。Dはチーム

Z ちびっ子のアニメーションパターン作成時の転送先Y座標

■ユーザー定義関数

FNA(n) 変数A\$のn×2-1文字目から2文字を16進数とみなして数値に変換する

■USR関数

USR(n) ゲームメイン。nには試合時間(1~255秒)を設定⇒&HC0000に定義

USR1(n) ゲーム終了時の得点計算デモ。nには赤チームの玉の高さ+白チームの玉の高さ×256を設定⇒&HC0003に定義

USR2(0) キーバッファクリアのB10Sを呼び出す⇒&H156に定義

■プログラム解説

●初期設定

100 文字領域、マシン語領域の確保/変数を整数型に宣言

110 画面の色設定/画面モード、スプライトサイズ設定

120 グラフィック画面への文字表示準備/ユーザー定義関数定義

130 クイックスタート判定用にトリガー入力受け付け

140~160 タイトル表示

170~190 REM文

200 パレット切り換え

・スプライト定義

210 REM文

220 スプライト面の色設定/玉のスプライトパターン定義

230 クイックスタート判定⇒【行130でトリガー入力があった場合には】行440へ飛ぶ

・メモリ初期化

240 REM文

250 効果音(玉を投げる音、相手に当たった音)データ読み込み/データをメモリへ書き込む

260 効果音(ホイッスル)データをメモリに書き込む

270 REM文

280 両チームのちびっ子の操作キーデータ読み込み/ちびっ子のデータをメモリに書き込む

290 REM文

300 三角関数sin、cosの値を計算してメモリに書き込む

310 REM文

320 USR関数定義

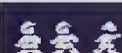
330 マシン語データ読み込み/マシン語プログラムをメモリに書き込む

・グラフィック作成

340 REM文

350 描画ページを1に切り換え/画面消去/座標用変数初期化/ちびっ子(白チーム・右向

1



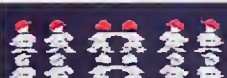
2



3



4



5



6



き)のグラフィックデータ読み込み/ちびっ子(白チーム・右向き)のグラフィック作成※写真1参照

360 作成したちびっ子のグラフィックを左右反転して複写⇒左向きのグラフィック作成※写真2参照/グラフィックを下段に複写※写真3参照/上段のグラフィックの帽子部分の色を変

える⇒赤チームのグラフィック作成※写真4参照

370 かごのグラフィック作成⇒黒の下地に斜めの線を描いて作成する※写真5参照

380 描画ページを0に切り換え/画面消去/校舎のグラフィック作成用データ読み込み/校舎のグラフィック作成

390 ちびっ子のアニメーション

ンパターン作成⇒背景の校舎の一部をページ1に転送してちびっ子のグラフィックを重ねる※写真6参照

400 かこのグラフィック移動／校舎のグラフィックをページ1に転送して保存

410 CTRL+STOPキー入力割り込み設定・許可／行440へ飛ぶ

420 ちびっ子のグラフィック作成サブ

430 CTRL+STOPキー入力時の割り込みサブ⇒画面モード設定、メッセージ表示、プログラム終了

440 REM文

450 次に読み込むデータの指定／PSGレジスタ初期化

460 校舎表示⇒背景の復元

470 地面表示

480 操作キーのメッセージ表示

●メイン処理

・ゲーム開始

490 REM文

500 メッセージ表示

510 USR関数呼び出し⇒キーバッファクリア／キー入力待ち

520 メッセージ消去

530 赤チームのちびっ子表示／白チームのちびっ子表示

540 支柱作成

550 かこの表示

・ゲームメイン

560~570 REM文

580 USR関数呼び出し⇒ゲームメイン／USR関数呼び出し⇒キーバッファクリア

・結果発表

590~600 REM文

610 時間待ち／かこ消去

620 両チームの得点計算

630~640 勝利チーム判定／高速デモ回数設定

650 次のデモを高速にするかの判定⇒【高速にするなら】玉を上げる高さ(USR1の引数)設定【高速にしないなら】チームの得点により、玉を上げる高さ設定／トリガー入力による高速化判定⇒【高速化しないなら】時間待ち

660 デモ中かの判定⇒【デモ中なら】USR関数呼び出し／スコアカウンタ更新／行650へ飛ぶ

670 引き分けなら行720へ飛ぶ

680~710 勝利チームのちびっ子のデモ／行490へ飛ぶ

720 引き分け処理／行490へ飛ぶ

●サブルーチン

730 REM文

740 ページ1からちびっ子のアニメーションパターンを転送して表示するサブ⇒C=アニメーション番号、D=チーム

750~760 デモの得点とチームの得点を比べて、玉の高さを設定する⇒A=チームの得点

770 時間待ちサブ⇒C=待機する時間(60分の1秒単位)

●データ

780~810 REM文

820 パレットデータ⇒各桁ごとにRGBを表す(行200で読み込み)

830 REM文

840 玉のsprayパターンデータ(行220で読み込み)

850 REM文

860 玉を投げるときの効果音データ(行250で読み込み)

870 相手に当たったときの効果音データ(行250で読み込み)

880 REM文

890 ちびっ子の操作キーデータ(行280で読み込み)⇒1~2番目:操作キーのマトリクス位置、玉の初期X座標

900 REM文

910~1020 マシン語プログラムデータ(行330で読み込み)

1030 REM文

1040~1070 ちびっ子のグラフィックデータ(行350で読み込み)

1080 REM文

1090~1100 校舎のグラフィック作成用データ(行380で読み込み)

1110 REM文

1120 PSGレジスタ設定データ(行450で読み込み)

■マシン語解説

・ゲームメインへ

C000~C002 メイン処理(&HC0A7)に飛ぶ

●ゲーム終了時の得点計算デモ

C003~C03B 座標などのワークエリア初期化

C039~C042 赤チームの処理

C043~C049 白チームの処理

C04A~C04C 玉の表示／効果音

C04D~C055 両チームの玉が着地するまで&HC039からを繰り返す／着地したらBASICへもどる

・初期化サブ

C056~C06B 引数をもとに状態と玉のY座標増分を設定する

・玉移動判定

C069~C0B3 状態の更新／更新後の状態により分岐

C0B4~C097 玉の座標更新／spray属性テーブルのデータ設定

C09B~C0A6 玉の着地判定／ちびっ子の表示更新

●ゲームメイン

C0A7~C0EA データ&ワークエリア初期化

C0EB~C111 各ちびっ子の操作／玉移動

C112~C115 CTRL+STOPキー入力判定

C116~C12C 試合の残り時間更新／終了判定／メイン処理のくり返し

●ちびっ子と玉の操作サブ

C12D~C14C キー入力受け付け／ちびっ子の状態とキー入力により分岐

・振りかぶっているとき

C14D~C159 入力が継続されていれば状態更新

C15A~C1AC 入力がなければ玉を投げる

・すでに玉を投けているとき

C1AD~C1E9 玉の座標計算／相手に玉が当たったかの判定処理

C1EA~C20E 玉がかでに入ったかの判定処理

●サブルーチン

・玉の移動計算サブ

C20F~C22C 玉のX座標計算

C22D~C25F 玉のY座標計算／Y座標増分更新

・ちびっ子の表示更新サブ

C260~C296 VDPコマンド(VRAM間高速転送)を使ってちびっ子のグラフィックを更新する

・玉の表示と効果音サブ

C297~C2A3 spray属性テーブルのデータをVRAMに転送⇒玉の表示更新

C2A4~C2AF ホイスルの効果音演奏

C2B0~C2BB 玉を投げたときの効果音演奏

C2BC~C1CA 玉が当たった時の効果音演奏

・効果音演奏サブ

C2CB~C2DA 演奏終了判定／データをPSGレジスタに設定

・キー入力サブ

C2DB~C2EA 操作キーの入力判定

●データ&ワークエリア

C2EB~C2F9 VDPコマンド設定用

C2FA~C2FB 試合時間

C2FC 試合終了フラグ⇒0=試合中

C2FD~C2FF 効果音演奏カウンタ

+0:ホイスル音

+1:玉を投げた音

+2:玉が当たった音

C300~C359 三角関数COS計算値テーブル

C400~C459 三角関数sin計算値テーブル

C500~C57F 各ちびっ子データ(B人×16バイト)

+0:キャラ番号

+1~2:操作キー

+3:状態または玉の高さ

+4:グラフィックのX座標

+5:玉の初期X座標

+6:玉の初期Y座標

+7~8:玉のX座標

+9~10:玉のY座標

+11~12:玉のX座標増分

+13~14:玉のY座標増分

+15: 得点
C600~C61F 玉のスプ
ライト属性テーブル(8個×4
バイト)

+0: Y座標
+1: X座標
+2: パターン番号
+3: ダミー

C700~C763 ホイッス
ルの効果音データ

C800~C819 玉を投げ
たときの効果音データ

C900~C918 相手に玉

が当たったときの効果音データ
(MORO)



TAMAIRE.FD4

```
100 CLEAR300,&HC000:DEFINTA-Z
110 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0
120 OPEN"GRP:"AS*1:DEFFNA(X)=VAL("&H"+MI
DS(AS,X*2-1,2))
130 S=STRING(0)
140 PSET(72,55):PRINT#1,"[ ぬ ま り ね ]"
150 PSET(76,90):PRINT#1,"Wait! 40 Sec."
160 PSET(50,120):PRINT#1,"Created by Inf
Luenza"
170 "_____ Set up _____"
180 "_____ "
190 "_____ Palette _____"
200 FORA=0TO15:READ0:COLOR=(A,0%100,(B%1
0)MOD10,0MOD10):NEXT
210 "_____ Sprite _____"
220 S="":FORA=0TO7:COLORSPRITE(A)=6-9*(
A>3):READAS:S=S+CHRS(VAL("&0"+AS)):NEX
T:SPRITE(S)=S
230 IFSTHEN400
240 "_____ SE _____"
250 FORA=0TO1:READAS:FORB=1TOLEN(AS)*2:P
OKE&HC7FF+A*256+B,FNA(8):NEXT:NEXT
260 FORA=0TO49:POKE&HC700+A*2,56+(AAND1
)*4:POKE&HC701+A*2,15-(A*9):NEXT:POKE&HC
709,8:POKE&HC700,4:POKE&HC700+50*2,0
270 "_____ Children _____"
280 AD=&HC500:FORA=0TO7:READ0,C,D:POKEAD
,A:POKEAD+1,B:POKEAD+2,2^C:POKEAD+4,10+A
*24-52*(A>3):POKEAD+5,D:POKEAD+6,170:AD=
AD+16:NEXT
290 "_____ Sin & Cos _____"
300 FORA=0TO89:0=SIN(A*3.14/180)*250:POK
E&HC300+89-A,B:POKE&HC400+A,B:NEXT
310 "_____ Machine Language _____"
320 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC003:DEFUSR2
=&H156
330 FORA=0TO11:READAS:FOR0=1TO64:POKE&H0
FFF+A*64+0,FNA(0):NEXT:NEXT
340 "_____ Page1 _____"
350 SETPAGE,1:CLS:C=0:D=0:FORA=0TO43:REA
DAS:AS=STRING$(VAL(MIDS(AS,"3",2,1)))*2,A
S):GOSU0420:READAS:GOSU0420:NEXT
360 FORA=0TO47:COPY(A,0)-(A,15)TO(95-A,0
):NEXT:COPY(0,0)-(95,15)TO(0,16):LINE(0,
0)-(95,5),7,BF,AND
370 LINE(118,20)-(137,42),1,BF:FORA=0TO6
:FOR0=0TO2:C=A*6+0:D=10-0%2:LINE(116,C)-
(137,C+23),D:LINE(110,C+23)-(139,C),D:NE
XT:NEXT
380 SETPAGE,0:CLS:FORA=0TO4:READAS:PSET(
FNA(2),FNA(3)):FOR0=4TOLEN(AS)*2STEP2:LI
NE-(FNA(B),FNA(0+1)),0:NEXT:PAINT(FNA(2
)+9,FNA(3)+8),FNA(1),0:NEXT
390 FORA=0TO5:Z=116+A*16:COPY(0,170)-(25
5,185)TO(0,Z),1:FOR0=0TO3:COPY(A*16,0)-S
TEP(15,15),1TO(10+B*24,Z),1,TPSET:POKE(0
+A*16,16)-STEP(15,15),1TO(230-8*24,Z),1
,TPSET:NEXT:NEXT
400 COPY(116,20)-(139,44),1TO(116,116),1
:COPY(0,0)-(255,195)TO(0,0),1
410 ONSTOPGOSUB30:STOPON:GOTO400
420 FOR0=1TOLEN(AS)*2:VPOKE&128+C,FNA(0
):C=(C+1)MOD24:D=D-(C=0):NEXT:RETURN
430 SCREEN0:8EEP:PRINT"Quick Start ESPAC
E+RUNJ":END
440 "_____ "
450 RESTORE1120:FORA=0TO13:READ0:SOUNDA,
0:NEXT
460 COPY(0,0)-(255,115),1TO(0,0)
470 LINE(0,196)-(255,211),9,0F
```

```
480 PSET(6,188),9,TPSET:PRINT#1,"ESC CTR
L Z C N 7 Down 8S"
490 "_____ Ready _____"
500 PSET(72,55):PRINT#1,"Hit Any Key To
Start."
510 A=USR2(0):AS=INPUTS(1)
520 LINE(0,55)-(255,62),0,0F
530 D=0:C=0:GOSU8740:D=1:GOSU0740
540 C=1:FOR0=182TO100STEP-1:LINE(126,0)-
(129,0),12:LINE(127,0)-(128,0),14:GOSUB
70:NEXT
550 FORB=99TO75STEP-1:COPY(116,8+41)-(13
9,0+41),1TO(116,0):GOSU0770:NEXT
560 "_____ "
570 "_____ Main _____"
580 A=USR(20):A=USR2(0)
590 "_____ Result _____"
600 C=20:GOSUB770:LINE(116,75)-(139,99),
0,0F:COPY(116,0)-(139,115),1TO(116,0)
610 S=0:S1=0:FORA=0TO3:S0=S0+PEEK(&HC50
F+A*16):S1=S1+PEEK(&HC54F+A*16):NEXT
620 SA=S1:D=0:IF0=S1 THEN D=2 ELSEIF0<S1
THENSA=S0:D=1
630 SA=SA-5-RND(1)*10:SC=1
640 IFSC<SATHEN0=8*256+8 ELSEA=S0:GOSU07
50:0=A:A=S1:GOSU8750:0=8+A*256:IFSTRIG(0
)=0ANDSC>SATHEN0=50:GOSUB770
650 IF0=0THENA=USR1(0):SC=SC+1:GOTO650
660 IFD=2THEN720
670 AS="00111220055441335500111220112200
011112":FOR0=1TOLEN(AS)
680 0=S:MIDS(AS,0,1):IF0="!" THENSOUND13,
0:B=B+1:GOTO690
690 C=VAL(03):GOSU0740:C=4:GOSU8770
700 NEXT:GOTO490
710 D=0:C=5:GOSU8740:D=1:GOSU0740:GOTO49
0
720 "_____ Sub. _____"
730 COPY(D*140,116+C*16)-STEP(115,15),1T
O(D*140,170):RETURN
740 IFAX<SATHEN0 ELSEIFA=SATHENA=48 ELS
EA=32
750 RETURN
760 TIME=0:FORA=0TOC:A=TIME:NEXT:RETURN
770 "_____ Data _____"
780 "_____ Palette Data _____"
790 DATA 027,000,764,000,410,510,621,721
,211,431,654,765,444,555,666,777
800 "_____ Sprite Data _____"
810 DATA 00011100,0011110,0111111,0111
111,0111111,0011110,0001110,00000000
820 "_____ SE Data _____"
830 DATA 3C0D3D0D3F0C2D0C460B40A5109508
86007690673056F1000000
870 DATA 1E0D1E0D1E0D1E0D0A0A0A0A070A0
60A05140410314020A1000000
880 "_____ Children Data _____"
890 DATA 7,2,18,6,1,42,5,7,66,3,0,90,4,3
,159,2,4,183,8,6,207,7,5,232
900 "_____ Machine Language _____"
910 DATA C3A70C2323E82E0BDD2130C5D56C0D
D2140C5D56C0D26552237C526A42247C526A223
9C52249C52180FF223BC524224BC5ED50060141
CD9210CC6DD2130C5
920 DATA CD69C0DD2140C5D69C0D97C23A33C
5DD0B0320E4C91A13DD7703E6F0F0F0F0C609DD7
5DDDD770EC9DD7E03D081204067458381EDD770
33D0684201632FEC2
```

```
930 DATA 06A41007E5CD0FC2E106A4DD508DD5
E0A1D732372232370D6D92005DD770306C478C
D00C2C92323113C006E62CD933122FAC2ED50060
0141CD9AF21FFC877
940 DATA 24776F722FCC22022FEC2DD2100C52
100C611100001DA08DD7203DD710ADD720FDD192
3237223722370EDDD2100C52100C60608C5E5CD2
DC1E1CDD50608DD5E
950 DATA 0A1D732372232323111000DD1910E5C
D97C2CD0708DD02AFAC22B22FAC27C0720CAB5C87
DD63C20C322FC2210EDD04E01DD402CDD0C2DD7
E03B7200C0C0DD36
960 DATA 03013E84CD06C2C94FFE52306000200
E3E03814FDD7103FE51D82020E4606C3DD70033
AFAC2E607814FAFD05E5DD50606DD7707DD7308D
D7709DD720A670A6F
970 DATA 292929DDC80056208050ED62ED5DD7
50BDD740C040A6F2600292929DD750DDDD740E3
E94CD60C2AF32FEC2C9C0DFC2DD7E0AD6AAFE103
0313AACFC07C02104
980 DATA C5DDC80056208032144C50604DD4E081
10007996FE1030E287E3DFE5708364EAF32FC
2181D1910E9C97CD080FE79DD7E08DD674FE12D
0DD7E0AD640FE0AD0
990 DATA DD340FDD360300DD360ADA3E741851D
D6E07DD60824280D25DD500DD5060C191FAA173
00226FDD7507DD740DD060E9DD06ADD5E0DD05
60E07ED5DD750797C
1000 DATA FEC3380DD3603003E74CD06C23EDA
DD770AE011C00007ED5DD750DDDD740E9C92DEC2
DD7E0432EBC232FEC2D9A21912F3ED61ED6921
8F02ED61ED6940ED78
1010 DATA 1F3BF04A0C0C21E0C2060FED03A3E
8FED41ED79FDD9C9210C611007601200076C0C5
00ED40FDDC226C769AFCD0C82D42683E02C0C2
45ED43FDDC2243AFFC2
1020 DATA 6F3E04CD0C27D32FFC2C95E1C1DC8
CD93002C5E2C0FC60BC39080CFAC2B7200011E5
F870815F1AA000C9000073010000AA0010001000
0000000000000000
1030 "_____ Pattern Data _____"
1040 DATA 0,CD0CDD,04,0,CD0CDD,07,0,DDDD,04,
0,CEFFFFED,04,CEFFED,07,DEED0,0,CEFFEDDD,0,
0,CEFFEDDDDD,05,0,DFFFFFD,0,CFEDDD20,0,0,C
FEDD2C,06,0,DEFFFFD,0,CEDD2200,0,0,CEDD22C
1050 DATA 06,0,DDCCFFED,0,0,DD22200,04,0,DD22
2C,06,0,DD1CCDD,04,0,DDDDCC,04,0,DDDDDDDD,05,
0,0,DEDDDDDD,0,0,DEFFFFD,0,0,DF,08,04,DE,F,
2C0800CE,F,ED000000,F,E22C,0,0,DEFFFFED
1060 DATA 02,0,CECF,F,ED00002FEFFFECC2C,0,
C2DFFED,0,0,CEDEDDDEDD000CEDEDDDEDDCC0
,0,0,CEDEED,0,C2D,F,DD0000CC,F,ED,04,0C
,F,C0000000CEFFFDFFD0000000FFFDFFD,04
1070 DATA 0,DEFFFEFEFE,0,0,CD0CDDDD,0,0,CD0C
DDFC0,0,0,CD0EDCDD,0,0,CF22CD22FC00000CF2
2C0DD22FC00000CF22D0C22FC00000CD0DD00DDDD
C0000DDDD00DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
1080 "_____ Line Data _____"
1090 DATA 090808FF84,0808085020530854505C5
064C808FF70,08AC080C400C484506A06DC806C0
91C491C49550845087C087C0A2C4A2C4A6509E50
A1C0A8C003,0A38A48A54883388338A4
1100 DATA 0A2059205A2058206100580805C2063
20772879287F0079007D2088120962896289C0809A
009E209F203840843054
1110 "_____ PSG Data _____"
1120 DATA 0,0,0,0,0,1,0,184,16,16,16,0,1
4,0
```


『オーロラ』のアルゴリズム (詳細C言語解説)

MSX 2/2+ VRAM64K by Come on 太郎

▶遊び方は33ページ

『オーロラ』はC言語で作成された作品で、次ページにあるのがそのソースリストだ。このソースリストをもとに、『オーロラ』のプログラムを解説しよう。

■主な変数の意味

argc 起動コマンドのパラメータ数。起動コマンド自身(このプログラムでは「AURORA」)を含む

***argv** 起動コマンドのパラメータのポインタ(記憶されているメモリアドレス)

c, clr 新しいライン(先頭のライン)のパレットコード-1。n番目のラインのパレットコードは、BASICで書けば $(c + 16 - n) \text{MOD } 15 + 1$

no 実行するカラーパターンコード(0: green, 1: blue, 2: purple, 3: yellow, 4: sky blue, 5: white, 6: rainbow, 7: normal (red), 8: mix)

plt[n][m][i] カラーパターンnの場合、先頭からi+1番目のラインのパレットデータ。m=0のとき、上位4ビットが赤の輝度、下位4ビットが青の輝度。m=1のとき、緑の輝度

v[0], w[0] ラインの始点座標増分

v[1], w[1] ラインの終点座標増分

x[n][0], y[n][0] 先頭からn+1番目のラインの始点座標

x[n][1], y[n][1] 先頭からn+1番目のラインの終点座標

■プログラム解説

①ヘッダーファイルの指定

ヘッダーファイルについて説明するためには、まず、ライブラリについて説明しなければならない。

ライブラリは、いわば汎用サブルーチン集。ライブラリのなかで、AURORA、Cに必要なサブルーチンが自動的に組み込まれるようになっていたのだ。

BASICの組み込み関数では、関数の型はほとんど意識されないようになっているが、Cでは関数についても常に型を意識しなければならない。ところが、ライブラリ関数はすでにコンパイルされているため、コンパイラがそれぞれのライブラリ関数の型を知ることができない。

そこで、コンパイラにライブラリ関数の型を知らせるために、ヘッダーファイルが必要になるわけだ。ヘッダーファイルの役割はほかにもあるが、要するにプログラムを書くときに必ず書かなければならない部分をファイルにまとめておいて、プログラミングの手間を減らそうというもののなのだ。

このプログラムでは、作者が独自に開発したライブラリ関数として、以下のものが使われている(これらの機能は担当者の推測による)。また、Cのサブルーチンは、データの受け渡しができるので、サブルーチンとは呼ばず、関数と呼ぶが、以下、本稿でも関数と呼ぶことにする。

color BASICのCOLORとほぼおなじ

di 割り込み禁止

ei 割り込み許可

halt 割り込み待機

inipit パレット初期化

inkey キースキャン

line BASICのLINEとほぼおなじ

out I/Oポート出力

putchr キャラクタ表示

putstr 文字列表示

rnd 乱数発生

screen BASICのSCREENとほぼおなじ

setvdp VDPの初期化

したがって、読者がMSXCを持っていても、別にこれらの関数を用意しなければAURORA、Cをコンパイルすることはできない。

②非再帰モード指定

関数のモードを非再帰にする(メモリが節約できる)。

③マクロ定義

以下のプログラムのなかで、例えば「GREEN」という単語があらわれると、それらはすべて0に置きかえられてコンパイルされる。なお、「0X」で始まるものは16進数。

④外部定義変数の宣言

AURORA、Cで使用されているが定義されておらずライブラリのなかで定義されている変数の宣言。

⑤配列pltの定義と代入

⑥グローバル変数の定義

グローバル変数とは、どの関数においても共通に使える変数のこと。

⑦message関数

文字列表示(1行)。

⑧setrgb関数

引数(スイッチ)の内容によって、変数noにカラーパターンコードを代入する。

⑨clear関数

座標配列のクリア。

⑩next関数

先頭のラインを除く座標配列の更新。

⑪press関数

引数が正か0ならそのまま、負なら15を加えて返す。

⑫palette関数

引数(clr)はパレットコード-1で、引数のパレットがもっとも明るくなるようにパレットを更新する。

⑬メイン関数の始めとローカル変数の定義

main関数がCのメインルーチン。

⑭スイッチがないとき

スイッチの指定方法の説明。

⑮初期化

乱数初期化/スイッチによってnoを設定/画面初期化/座標配列クリア。

⑯メインループの始まり(ラベル)

⑰増分配列の設定

乱数によって-7~8の値を設定する。

⑱スイッチが「?」のとき

乱数によってnoを設定。

※⑱~㉔を120回繰り返すことに⑮から繰り返す。

⑲最後のラインの消去

先頭以外のラインの色はパレットによって切り替えているため、先頭のライン以外の座標配列は最後のラインを消すためにのみ保存されている。

㉔先頭のラインの座標更新

座標更新と限界チェック。

㉕パレットの更新

グラデーションを保つために、新しいラインを引く度にパレットを更新する。

㉖新しいライン(先頭ライン)の表示

㉗キー入力チェック

㉘メインループの終わり

㉙終了処理

㉚メイン関数の終わり

『オーロラ』C言語ソースリスト

```

/* aurora.c */

#include<system.h>
#include<conio.h>
#include<conio.h>

#pragma nonrec

#define INTCNT 0xfca2

#define GREEN 0
#define BLUE 1
#define PURPLE 2
#define YELLOW 3
#define SKYBLUE 4
#define WHITE 5
#define RAINBOW 6
#define RED 7
#define MIX 8

extern int RNSEED;
extern char NPORT;

static char p[16][16] = {
/* GREEN */
{{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
{7,7,6,6,5,5,4,4,3,3,2,2,1,1,1,1}},

/* BLUE */
{{7,7,6,6,5,5,4,4,3,3,2,2,1,1,1,1},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}},

/* PURPLE */
{{119,119,182,182,85,85,68,68,51,51,34,34,17,17,17,17},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}},

/* YELLOW */
{{112,112,96,96,88,88,64,64,48,48,32,32,16,16,16,16},
{7,7,6,6,5,5,4,4,3,3,2,2,1,1,1,1}},

/* SKY BLUE */
{{7,7,6,6,5,5,4,4,3,3,2,2,1,1,1,1},
{7,7,6,6,5,5,4,4,3,3,2,2,1,1,1,1}},

/* WHITE */
{{119,119,182,182,85,85,68,68,51,51,34,34,17,17,17,17},
{7,7,6,6,5,5,4,4,3,3,2,2,1,1,1,1}},

/* RAINBOW */
{{112,112,112,112,112,88,8,3,7,5,4,78,119,117,0},
{0,2,4,5,7,7,7,4,0,0,0,0,0,0,0}},

/* RED */
{{112,112,96,96,88,88,64,64,48,48,32,32,16,16,16,16},
{0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}},

/* MIX */
{{112,96,88,64,48,0,0,0,0,0,7,6,5,4,3},
{0,0,0,0,0,0,7,6,5,4,3,0,0,0,0,0}};

int c,i,j,no,v[2],v[2],x[15],y[15];
char n;

VOID message(str)
char *str;
{
    putchar((char)0x09);
   _putstr(str);
    putchar((char)0x0d);
    putchar((char)0x0a);
}

```

```

VOID setrgb(p)
char *p;
{
    switch(*p + 1){
    case 'G':
        case 'g':
            no = GREEN;
            break;
        case 'B':
            case 'b':
            no = BLUE;
            break;
        case 'P':
            case 'p':
            no = PURPLE;
            break;
        case 'Y':
            case 'y':
            no = YELLOW;
            break;
        case 'S':
            case 's':
            no = SKYBLUE;
            break;
        case 'W':
            case 'w':
            no = WHITE;
            break;
        case 'R':
            case 'r':
            no = RAINBOW;
            break;
        case 'M':
            case 'm':
            no = MIX;
            break;
        default:
            no = RED;
    }
}

VOID clear()
{
    for(i = 0; i < 15; ++i){
        x[i][0] = 0;
        x[i][1] = 0;
        y[i][0] = 0;
        y[i][1] = 0;
    }
}

VOID next()
{
    for(i = 14; i > 0; --i){
        x[i][0] = x[i-1][0];
        x[i][1] = x[i-1][1];
        y[i][0] = y[i-1][0];
        y[i][1] = y[i-1][1];
    }
}

int press(x)
int xi;
{
    if(x >= 0)
        return x;
    return x + 15;
}

```

```

VOID palette(c)
int clr;
{
    di();
    out(NPORT+1,1);
    out(NPORT+1,16+128);
    for(i = 0; i < 15; ++i){
        out(NPORT+2,(int)pt[no][i][press(c) - 1]);
        out(NPORT+2,(int)pt[no][i][press(c) - 1]);
    }
    ei();
}

main(argc,argv)
int argc;
char *argv[];
{
    if(argc == 1){
        message("Use switch");
        message("");
        message("Aurora/CN:G,B,P,Y,S,U,R,M,?");
        message("");
        message("N:normal (red)");
        message("G:green");
        message("B:blue");
        message("P:purple");
        message("Y:yellow");
        message("S:sky blue");
        message("W:white");
        message("R:rainbow");
        message("M:mix");
        message("?:random");
        message("");
        message("Please retry!!");
        return;
    }

    RNSEED = *((int *)INTCNT);
    setrgb(argv[1]);
    setvdp();
    color(15,0,0);
    screen(5,0);
    clear();

    START:
    for(i = 0; i < 2; ++i){
        v[i] = (rnd() & 0x00ff) - 7;
        v[i] = (rnd() & 0x00ff) - 7;

        if(*argv[1] == '?'){
            if(rnd() <= 7282){
                no = 8;
            }
            else{
                no = rnd() & 0x00ff;
            }
        }

        for(j = 0; j < 128; ++j){
            next();
            line(x[14][0],y[14][0],x[14][1],y[14][1],0,0);

            for(i = 0; i < 2; ++i){
                if((x[0][i] + v[i]) > 255 || x[0][i] < 0){
                    v[i] = -v[i];
                    x[0][i] += v[i];
                }

                if((y[0][i] + v[i]) > 211 || y[0][i] < 0){
                    v[i] = -v[i];
                    y[0][i] += v[i];
                }
            }

            c = j % 15;
            palette(c);

            line(x[0][0],y[0][0],x[0][1],y[0][1],c + 1,0);
            halt();

            if(linker())
                goto START;
        }

        goto START;
    }

    END:
    screen(0,0);
    inplt();
}

```

アルゴリズムについて説明しよう。見ていると、何か特別なことをやっているように見えるが、座標と増分のための変数を用意するという、ものを自然に動かすときによく使われるやり方を始点と終点について独立に行なっているだけだ。増分は、120回新しいラインを引くたびに、-7~8の値を乱数で設定している。また、画面からはみ出したら増分の符号を切り替える。こうしたありふれたやり方で2つの点を動かし、それをつなぐだけで実現できるのだ。

一定の本数だけラインを残すため、各ラインの順序と座標を記憶して14本目のラインを消している。一方、グラデーションを保つため、

新しいラインを描くたびに、常に先頭のラインが最も明るくなるようにパレットを切り替えている。

「?」が指定されたときの処理については、カラーパターンごとにパレットデータを用意しており、グラデーションを保つため、新しいラインを描くたびにパレットを切り替える必要があるから、一定数ラインを増やすごとにカラーパターン(変数no)を切り替えてよい。

なお、これからCを覚えようという人やCを覚え始めて間がない人のために、BASICで書き直したものを「AURORA. BAS」として付録ディスクに収録したので、参考にしてほしい。可

能な限り、直訳・逐語訳を心がけたが、BASICでは、起動時にパラメータ指定ができないので、起動後に行うようにした。また、switch-case-defaultはIF文かINSTRとON GOSUBに直すのが適当と思われるが、IF文では長すぎて書けないし、ON GOSUBはまるっきりムダになってしまうので、INSTRのみで処理した。

MSX 2ではムチャクチャ遅い

が、そのために、最後のラインを消すとき、残すべきラインの一部(ごくまれに1本全部)を消してしまうというアルゴリズムの不備が見えてしまう。これによって、回転するときにモアレが出てしまう謎も解けた。(ANTARES)

▶遊び方は34ページ

15 屈

- ・スプライト面

0~1 パラソルキカット⇒COLORSPRITEにより色が設定されている

2 屈

- ### 3~9 今回の飛距離

10~16 最高飛距離

- ## ■ USB関数

USR スプライト初期化のB
IOS (&H69番地)に定義

105(8H69番地)に定義

■プログラム解説

- ・初期設定

1 漢字モードに初期化／文字
列領域の確保／画面の色設定／
画面モード、スプライトサイズ
設定／変数を整数型に宣言／U
SR関数定義／数字のパターン
データ作成／画面モード設定／
ページを1に切り換える／US
R関数呼び出し⇒スプライトの
初期化

画面モード、スプライトサイズ
設定／変数を整数型に宣言／U
SR関数定義／数字のパターン
データ作成／画面モード設定／
ページを1に切り換える／US
R関数呼び出し⇒スプライトの
初期化

設定／変数を整数型に宣言／U
SR関数定義／数字のパターン
データ作成／画面モード設定／
ページを1に切り換える／U
SR関数呼び出し⇒スプライトの
初期化

設定／変数を整数型に宣言／U
SR関数定義／数字のパターン
データ作成／画面モード設定／
ページを1に切り換える／U
SR関数呼び出し⇒スプライトの
初期化

・スプライトパターン定義

- ## 2 画面消去／パラソルキャットのスプライトパターン定義／スプライト面の色設定／数字のスプライトパターン定義／屁のスプライトパターン定義

トのsprayパターン定義 /
spray面の色設定 / 数字の
sprayパターン定義 / 尻の
sprayパターン定義

スプライトパターン定義

3 パレットコード1~15のパレットを切り換える

- ・ゲーム画面作成

4 FOR

・ゲーム開始

5 座標、最高飛距離用の変数を単精度型に宣言／入力カウンタ初期化／パラソルキヤットの座標、座標増分初期化／屁の残り数設定／スクロール位置初期化／PSGレジスタ初期化

- ・ゲームメイン

7 パラソルキャット移動計算
／効果音／パラソルキャットの
表示位置判定⇒【中央より左で
画面内にいれば】パラソルキャ
ットを表示して次行へ 【画面
中央まで来たら】画面をスクロ
ールして行11のスプライト表示
サブを呼び出す

8 入力カウンタ減算／屁を放
つか判定⇒【放つなら】屁のスプライト表示、効果音、屁の残り数減算、座標増分計算、入力カウンタ設定、屁のスプライト消去、行7へ飛ぶ【放たないなら】着地したか判定⇒【まだなら】行7へ飛ぶ

- ・ゲームオーバー(着地)

9~10 効果音／飛距離、最高
飛距離表示／最高飛距離更新／

- ・スプライト表示サブ

11 パラソルキヤットが画面内に
いれば、パラソルキヤットの
スプライトを表示／もとの処理
にもどる

- ・データ

12~13 パラソルキャットの
プライトパターンデータ(行2
で読み込み)

このプログラムのポイントは、
SETSCROLL 命令を使った画面のスクロールにある。

パラソルキャットでは、ジャンプ台が描かれているグラフィック(ページ0)と描かれていないグラフィック(ページ1)の2枚を用意していて、スタート時にはページ0を表示している。

パラソルキャットが飛行を開始し、画面中央まで来たとき、行7の2つのSETSCROLL命令で、画面をスクロールさせているのだ。

ページ0の画面が完全に消えたとき、スクロール方法を変えて、ページ1のみでスクロールさせることで、広いステージを表現しているのだ。(MORO)

```

4  F0R1=0T01:SETPAGE,1-I;CLD;F0R3=0T030+
   RND(1)*200+7;0=;RND(1)*180;C=RND(1)*7+8;
   CIRCLE(P,0,RND(1)*5+5;3;C;PAINT(P,0);C;C;
   NEXT:LIN=0,195)-(225+211),7;8F;NEXT:LIN
   E(32)-(50,211),8;8F;SETPAGE1;1=
5  DFSNGN(X,Y,T)=0;X=0;Y=0;X=0;Y=0;G=3;
   SETSCROLL=0,1;F0R1=0T013;SOUND1,0;NEXT
   SOUND7,46;SOUND8,15;SOUND9,16;SOUND12,5
6  F0R1=0T049;X=X+1;PUTSPRITE0,(X,Y);PUTS
   PRITE1,(X,Y+16),1;IMOD2;SOUND0,100+30*(
   IMOD2);NEXT;X=X+1;Y=0
7  X=X+XX;Y=Y+YY;X=X+XX,2;Y=YY+,3;SOUND0
   ,Y+50;FXC=28THENIFX>34;THENPUTSPRITE(0,
   X,Y+16),1;X=X+16),3;Y=Y+16;FXC=
   84;THENSETSCROLL=X-25,1;SUBMIT1ELSESET
   SCROLL(X-128)IMOD255,+,0;GOSUB11
8  T=T-1;IFSTRIG(0)*STRIG(1)ANDGANT0*THE
   NP,15;SOUND6,G=5;SOUND13,G=6;Y=Y+23,
   2;X=X+XX+1,Y=5;T=10;PUTSPRITE2,(0,211);GOTO
   7ELSEIFY1615THEN

```

```
0 SOUND0=0:SOUND13=0:A$=STR$(X):FORI=0TO
1:FORJ=1TOLEN(A$)-1:B$=MID$(A$,J+1,1):PUT
2:PTRITE2+J+7*1,(7+J+15,10+1*20,15+6*1
3:8AND1)=0),VAL(B$)+4-10*(B$=".")):NEXT:B=B
4:+(B-X)*(B(X):A$=STR$(B):NEXT:FORI=0TO1:I
5=-STR$(0)-STRIG(1):NEXT:FORI=0TO31
6) PUTSPRITE1,(0,211):NEXT:GOTO5
7) IFY>-34THENPUTSPRITE0,(128,Y):PUTSPRI
8:TE1,(128,Y+16),3:RETURNELSERETURN
9) DATA 010701F3F000000000000022636F757F
10:E0BFCEFF404040404040404040407E3C3F3F
11:3E3E3E3E36363636363600406E0C00000000
12:0000000000000000
13) DATA 7E3C3F3F3E3E3E3E3E363763C0C000
14:406E0C00000000000000000C0007E3C3F3F
15:3E3E3E3E36373B1D0060600406E0C0000000
16:0000000000606000
```


『Qイズ 5秒の選択』で 自分のクイズを出題する法

MSX2+ 以降 by FRIEVE

▶遊び方は36ページ

■ファイル解説

『Qイズ 5秒の選択』は、以下のファイルで構成されている。

・MAIN. QIZ

『Qイズ5秒の選択』のメインプログラム。BASIC画面でこのファイルを読み込み、RUNするとゲームが始まる

・GRP. QIZ

ゲーム画面のグラフィック

・BGM. QIZ

BGM演奏用のマシン語プログラム

・FMSLOT. QIZ

FM音源があるかどうかのチェック用のマシン語プログラム

・DATA CLR. QIZ

すべてのハイスコアデータファイルを初期化するためのBASICプログラム

・[ジャンル名]+. QIZ"

(勉強. QIZ、日常生活. QIZ、ことわざ. QIZ、食べ物. QIZ、スポーツ. QIZ)

シーケンシャルファイル形式のクイズデータ。ファイル名がそのままジャンルになっている。

・[ジャンル名]+. QQQ"

(勉強. QQQ、日常生活. QQQ、ことわざ. QQQ、食べ物. QQQ、スポーツ. QQQ)

各ジャンルでのスコアのベスト5データ。これもシーケンシャルファイル形式

■クイズデータの解説

拡張子「. QQQ」のファイルは、ファイル名でジャンルを表したクイズデータになっている。

このクイズデータはシーケンシャルファイル形式のデータで、ファイルの1番始めのデータは、総問題数-1の数値が書かれている(数値の範囲は0~100。最大101問作成可能)。

その後、クイズのデータが記録されているが、このフォーマットは、

1番目 問題のメッセージ。表示の都合上、全角文字で20文字以内

2~6番目 5つの選択肢。これも表示の都合上、全角文字で各8文字以内

7番目 正解の番号。1~5の数値で指定する。また、5つの選択肢のどれを選んでも正解とする場合には、6を指定する以上の7つで1セットとなり、クイズの1問を形成する。

■クイズデータのエディット

オリジナルのクイズデータをエディットするのは、上記のフォーマットのデータを作成すればOKだ。

しかし、シーケンシャルファ

イルを直接操作するためには、スクリーンエディタなどが必要になるので、付録ディスクに、このクイズデータをBASICのプログラムに変換するツールを収録しておいた。

EDIT. BAS

というのがそのプログラムで、これをRUNすると、画面1のようにジャンルの一覧が表示される。クイズデータが10以上あるときには、下の方に「次ページ」「前ページ」という項目が出るので、それを使ってページを切り換えよう。

新たにジャンルを作成する場合には「新規作成」を選択しよう。すでにあるデータを編集するときは、その項目に合わせてスペースキーを押そう。

「新規作成」を選択すると、次にファイル名(ジャンル名)の入

力となる(画面2)。全角文字で4文字以内なので注意。もし既存のファイル名を入力した場合、画面3のように確認のメッセージが出る。ここでYを入力すると、既存のデータは無視されてしまうので注意。

この後は自動的にBASICファイルを作成して読み込んでくれる。新規作成でない場合は、すべて自動的に処理される。

メッセージが表示された後、「Ok」のプロンプトが出たら、読み込まれたプログラムのDATA文を編集してクイズをエディットしよう(画面4)。

編集が終わったら、そのままプログラムをRUNすれば、クイズデータが作成される。また、項目数やスコアのベスト5用のデータファイルの作成などは自動的に処理される。(MORO)

1 ジャンルを選択して下さい

▶[新規作成] 勉強
日常生活 ことわざ
食べ物 運動

カーソルキー: 項目の選択
スペースキー: 決定
ESCキー: 終了

2 *** [新規作成] ***

ファイルの名前を入力して下さい。
(全角文字で4文字以内)

ファイル名? ■

3 *** [新規作成] ***

ファイルの名前を入力して下さい。
(全角文字で4文字以内)

ファイル名? 日常生活

A: ¥
日常生活. QQQ >> 既に存在します!

作成しますか? (Y or N)? ■

4 00 * file name
1010 DATA しげる
1020 * quiz DATA
10000 DATA 次のうち、しげるの好きなものは?
10010 DATA “しごと”
10020 DATA “おとこ”
10030 DATA “はとこ”
10040 DATA “”
10050 DATA “”
10060 DATA 0
21000 DATA ¥, ¥
いとこ

ここでは「Out-SeT」のかくされた機能や、おすすめテクニックを紹介する。

RGB↔YJK変換

■RGB→YJK

好きなRGBパレットをクリック→好きな色に設定→「P」ボックスをクリック

これで「P」ボックスに、そのRGBとそっくりなYJKが入っている。

下のテクニックを参考にして自分でも、おもしろい塗り方を開発してほしい。

■YJK→RGB

カラーを入りたいRGBパレットをクリック→「P」ボックスを右クリック(色読み)。色によっては変換後、微調整したほうがいい場合もある。



◎これでJKの色化けの修正もかんたん

サンプルパレット

画面最上部の灰色のスペースに、自分の気に入った色を描きこんでいて、好きなときに右

座標シーク

ボタンを押せばなしにすると、現在のマウスの座標が表示される。(ふだんは全体画面に

ペン先作成

機能として提供されてはいないが、技術的に可能。

まずサンプルパレットなどにペン先をY/Rで作成する。JKは画面枠などに使われている□にする。不必要な部分のYも□にする。

部分グラデーション

一部分、たとえば髪の毛にグラデーションをかけたい場合、まず輪郭をRGB色で描き、次に髪の毛の中をJKの1色で塗り潰す。

そして望む色で普通のグラデーションを、塗り潰した色へか

クリック(色読み)で取り出せる。ただし、「ディスク」の「ファイル選択」モードに入ると消えてしまうので注意。

おけるエディット画面の左上端の座標が表示されている)

このモードから出るとき、カラーはもとに戻る。4倍モードにも対応。

次にふつうの「コピー・2」を選び、「Y/Rフィルター」をかける。すると、1ドットずつ移動描画が可能になるので、作ったペン先をコピー元にして、線を描くようにする。ゆっくりと動かすのがコツ。

うまく作れば、エア・ブラシや毛筆のような表現も可能。

けると完成。

JKだけのグラデーションならJKフィルターをかけて行えばかんたん。

また、複雑な形をしたものにグラデーションをかけるときは、筆を使っておおまかに描きこんだ後、エフェクトを使ってなめらかにすることもできる。

JKモードで拡張+コピー・2を選択すると、重ね塗りコピー(色が混じりあいながらコピーされる)になるので、それを使って縦と横のグラデーションを重ねあわせる。

拡張コマンド紹介

アイコンの右端にある拡張スイッチをON(色が反転する)にして各種アイコンを選択すると拡張モードになり、機能が文字どおり拡張されたり、まったく別の機能になったりする。これもやはりY/RとJKで機能が違う。



①拡張+えんぴつ

Y/R……1×1の点

JK……通常モードとおなじ4×1の点

②拡張+マジック

Y/R……8×8の四角

JK……4×8の四角

③拡張+筆

Y/R……通常の筆の4×7ドット

JK……通常の筆の4×8ドット

④拡張+コンパス

Y/R……慣性曲線。「+」のカーソルがあらわれ、マウスカーソルを追尾する

JK……ランダム集中線。楕円は不可能

⑤拡張+ベタ塗り

Y/R、JK……Y/RとJKが少しでも違う色が現れたら塗るのをやめる。ただしY/Rで実行した場合うまく塗られないので注意

⑥拡張+ルーベ

Y/R、JK……Y/Rの色で、画面を消去する。JKはすべて□になる

⑦拡張+ムーブ(画面枠移動)

Y/R、JK……通常ではグリッド(マス目)を出す、拡張ではそれが出ない。すばやい移動が可能

⑧拡張+定規

Y/R……効果直線・1

JK……効果直線・2

最初に一辺を指定し、次にもう一辺を指定すると、それぞれの辺の始点から終点まで、一定の間隔で辺の間を線で描画する。

通常とおなじくJKでもY/Rの描

画になる。Y/RとJKでは線の間隔が微妙にちがう。

⑨⑩拡張+グラデーション1・2

Y/R……Y/Rのみ変化するグラデーション

JK……JKのみ変化するグラデーション

⑪拡張+エフェクト

明るさ(Y)を増減させる。当然だがJKでもY/Rのみ変更される。

指定の方法は、現在選択しているYで行う。Y=7のときを、増減なしとして、Y=8、9、～のとき明るさが1、2、～と増え、Y=6、5、～のとき明るさが-1、-2と減る。

そのようにYを設定した後、Y/R……範囲指定で明るさを増減させる JK……直線上だけ明るさを増減させる

RGBは読み飛ばされる。また、RGBが選択されている場合、同数のYとみなす。

⑫拡張+コピー・1

Y/R……左右反転コピー

JK……上下反転コピー

⑬拡張+コピー・2

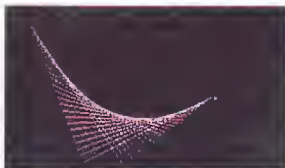
Y/R……拡大・縮小コピー。Y/RのみでJKは変更されない

JK……重ね塗りコピー。コピー先の色と混じりあいながらコピーされる

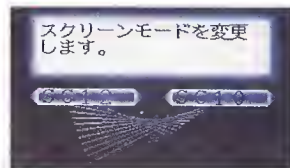
Y/R、JKともTPSETで行う。

⑭拡張+ディスク

Y/R、JK……スクリーンモードを変更する。10と12が選択可能



◎拡張+定規の効果直線のようなす



◎拡張+ディスクのスクリーンモード変更

ファンダム パドック

もうちょっとがんばれ!

ファンダムで採用され、みんなの目に触れるのは数多く投稿されたなかのほんの一部分にすぎない。しかし、採用される作品とそうでない作品にそんなに差があるわけではない。その差はいったい何なのか、これを読んで考えてみてほしい。

タイトル/作者名	内 容	コ メ ン ト
ROUND BALLS AND SQUARES by 大吉	●真珠のネックレスのようにつながった玉や、四角形が重なりあってグルグル回り、横にスクロールしていく平面的な鑑賞ソフト。左右のスクロール、移動スピード、回転方向の切りかえができて楽しめる。一般部門作品。	【郎太】なかなかきれいな観賞ソフトだが、ちょっと単調。もっと多くのパターンがあればよかったかも。【ささや】見て「わー、きれいだ」と終わるソフト。【あじ】鑑賞ものは好きなので、わたしは採用にしかたかった……。【コルサコフ】とてもきれいな作品で読者にも見せたい気持ちにはなるのだが、これだけでは……。【MORO】3画面程度のプログラムの長さから見れば、いいできだと思いが、鑑賞作品にとって見る者に感動を与えることが最低限必要なことだと思う。⇒けっして審査員の評判は悪くない。あとはインパクトが必要。
ひたすらPUNCH! by うっかり進兵衛	●ボクシンググローブをしたキャラクターをマウスで操作し、上にあるカラフルな壁をこわすゲーム。マウスの移動スピードによってパンチの威力があらわれ、壁の上を壊すと高得点になる。1画面部門作品。	【おさだ】なんか、こう、パンチしている感じがしない。「ダーツの達人」を思い出させる内容だけに、差がハッキリ出るのだ。もっと「パンチしてる感」が出るようにしてほしい。【あじ】画面だけ見たときに頭に浮かぶゲームルールと、実際のルールにいちがいがあるため、期待しすぎるとの足りなさが残ってしまう。【コルサコフ】作者のねらいはよくわかるが、現実の作品は作者のイメージに追いついてない。⇒審査員の誰もが画面を見てルールを聞いたときのイメージと、実際プレイしたときに深いみぞを感じたみたい。そこを埋めればいい。
スーパージャンパーゲル by うっかり進兵衛	●画面にはいくつもの着地点となる丸い陸地が描かれ、そのなかのどれかにうまく着地するゲーム。パワーをためジャンプし、ジャンプ中に足を操作することで、ジャンプの調整をおこなう。一般部門作品。	【あじ】速くに飛べば高得点みたいに思ってしまうが実際はちがう。なぜ足を操作して飛べなければいけないのか? 根拠がハッキリしていない。【郎太】画面の書き換えが遅いという問題がある。【ささや】足の開き加減でジャンプの距離を調節するのがむずかしい。⇒操作がわかりづらくて、着地するのがむずかしくて、高得点を狙うとなると、ゲームバランスの悪さうかがえそう。着地はかんたんだが、アクのある操作をマスターするの熱中するゲームにするとか、またその逆にするとか。ゲームのバランスをよく考えてみよう。
CHIKU² by PULICO	●自分が出した障害物や壁を使って相手の動きを封じ込め、爆弾で相手を倒すという2人対戦用ゲーム。置いた爆弾は、自分の移動距離によって爆発するシステムが印象に残った。一般部門作品。	【郎太】『ボンバーマン』にちょっと似ている。操作方法にやや難点あり。【おさだ】勝負がつかない。考えオチのゲームになってしまっているのだ。【あじ】アイデアだけなら採用レベルでしょう。問題はゲームの操作性だと思うけど。【シゲル】動きがざくざくしているのが残念。【コルサコフ】おもしろいアイデアだと思ったが、やってみるとどうもノリきれない。なぜ? ⇒爆弾を使って相手を倒すのが、このゲームのウリなら爆弾の爆発シーンや効果音を、もっと効果的に演出する必要がある。ただの2人対戦ゲーム、と呼ばれないために。

『悲しき運命』次号採用決定! しかし、『草野球』は……

●新機軸の操作方式が自慢のRPG『悲しき運命』。最初のバージョンでは、ある選択をしていくとキャンセルできなくなるというシステム上の不備があった。しかし、パドックに掲載したあとと送られてきた第2弾は、きれいに改良され、みごとにバージョンアップしている。こうなると採用するしかない。

●『草野球』は根強い支持があり、迷った。しかし、プログラムの完成度が低いために採用に踏み切れない。
●『SATOX QUIZ IV』はアーケードにありがちな感じがマイナスの印象だが魅力もあった。しかし、『クイズ 5秒の選択』の新鮮な爽快感の前に採用の目はほぼなくなった。ごめん。



ついに6-7月号で採用の決まった沢田広正作の『悲しき運命』



FLIPS作の『新交通時代』。日本を舞台に鉄道王になるためのビジネスシミュレーションゲーム。しかし、制作途中らしくエラーが数多く出現。これからがんばって!

ファンダム SCRUM

ちょっとページが少なくなったMファンだが、ファンダムは春を加速しそうな9本を紹介。また、C言語体験講座やおもちゃのマシン語も好評連載中だ。

ちえ熱の選考会レポート

なんだかちえ熱の選考会レポートで書こうと思う、惜しかった作品の紹介は、パドックのほうで取られてしまっているの、ここで書くことがなくて困っている今日この頃。そろそろ「ちえ熱の選考会レポート」のキャンペーンを降るそうかなあ、と思っている。

それでもまずは、今回の選考会のレポートだ。ガマックでもCGコンテストでもAVフォーラムでもそうだったらしく、ファンダムでも投稿数が少なかった。そうだね。ゲームプログラミングなんていちばん時間がかかるからね。そうそう、今までシゲルが投稿整理&作品評価を主に担当していたのだが、今回からは郎太がシゲルの後を引き継いで担当することになったのだ。今までは少々難のある格闘ゲームでも、格闘ゲーム大好き男・シゲルが評価していたので選考会に出品されてきたが、これからはそうもいなくなるかもしれないなあ。

さて、選考会だが、これは昨年の年末の忙しい時期に行われた。今回のファンダムは、最終的にはおもしろい作品がそろそろと目につくが、そのなかにはなんと、1画面部門の作品が1

本も見当たらないではないか。

選考会に出品された1画面作品は全部で4本。そのうちの1本がパドックで紹介した「ひたすらPUNCH/」。ほかには伊藤直輝作の「PRINT」があり、これはプリント機能付きのSCREEN2用グラフィックエディタだ。短いプログラムで作られたグラフィックエディタとしてはいいのかもしれないが、どうせなら長いプログラムになってもいいから、しっかりしたエディタを望みたい。エディタなどのツール類はそれ自体のプログラムの長さより、機能や便利さというものではかられると思うからね。

ほかの2本の1画面作品にしても、アイデアに新鮮さを感じないイマイチなものだった。ファンダムでは長編RPGの「ELFARNA」よりも、ファンダムでしか遊べないような「たまいれ」のような作品を高く評価しているのが、右のクロスレビューを見ればわかるよね。ファンダムではアイデアを大事にしている作品、アイデア勝負の1画面作品を必要としているし、これからプログラムを作りたいと思う初心者の人にも、1画面作品は必要なのだ。(ち)

審査員近況&ひとこと

Orc



市販ゲームが出ない機種のアマチュアプログラマの作るゲームはおもしろい。という問いがあるときに(だれがそんなことを考えるかなあ)、MSXとファンダムのゲームはその解のひとつになるだろう。アクションもRPGもシミュレーションもクイズも、フル画面でアニメーションするでもなく、CD並みの音楽が流れるでもないが、今回のゲームはどれもおもしろい

コルサコフ



大学生のときにいたクラブ(SF研)からコンソの案内がときどき届く。往復ハガキに「近況があれば書いてください」とあるが、近況のないやつはいない。いるとすればそれは死んでいる。そういえば最近死ぬほどいそがしい。今回の選考会も死ぬ思いで参加した心が洗われるような数本の傑作に出会っていい気分になった。平気。平気。まだまだMSXは生きています

ささや



なかなか粒粒の作品が多くて選考会も楽しめました。1画面作品のパワーダウンがハッキリとしてきました。どうもありがとうございます。がんばってください。メモリばかり使ってもいいゲームができるとは限りません。それはそうと、前号のこので予告どおり、旅に出てきました。正確にはこれを読み頃には帰ってきてるんでちやが

ちえ熱



今年こそファンダムの進行をスムーズに進めようとしては、常に最後までヒールいいながらワープロと向かい合っているのがわたした。なかなか思いどおりにいかないものですね。おさだ編集進行担当となり、今まで以上に追い立てられているこの頃。あー、受賞者に通知を送るのを忘れてた。イラストレーターに催促の電話をしなくては。なに、解析原稿が書けないって!!

MORO



選考会が行われたのは去年の暮れだった。正月が過ぎ、すでに節分も過ぎようとしている。時間が過ぎるのは本当にはやいものだ。◆今回は1画面の作品が1本も採用されていない。しかしD部門の力作を始め、遊び応えのある作品がそろっているの、ある意味で満足している。◆近況は……。風邪をひいた。頭がガンガンする。今はただひたすら、ぐっすりと眠りたいだけ

おさだ



今回のイチオシは「Empörer 2」。92年11月号に前作が登場しているが、ベースとなる部分はきちんと引き継ぎつつ、経営よりも戦争主体の構成で、おもしろくなった。またはこちら楽しみ方ができるという。続編モノのゲームのなかで、このゲームや「The かくとう4」は採用。「GAME MAKER 2」や「失われた記憶2」はオデ。その差はなんだ?

シゲル



さる事情で、ファンダムとは縁の薄くなってしまったシゲルだが、けっしてMファンを辞めたわけではないのでシゲルさんご愁傷様などと縁起の悪いハガキは送ってこないように。まあ、そういうことで今回の選考会には出席できず、後日作品をひとりで見ることになったのだが、そのせいか点数の傾向もみんなとは異なり、やや低めになってしまったのであった

あじ



去年の夏休みがなかった分、冬休みは小・中学校並みに取りまくったからね。と思ったら、その分仕事が増えてしまったからあんまり変わらない。でも、生活リズムもどつたし、夜寝朝起きで編集者にしては健全な毎日を送ると。といった、ファンダム選考会にはなぜか居残り選考をまたした。ま、そこいらは永遠の秘密にしておこう。この生活、いつまで続くか……

郎太



選考会のとき、投稿作品にバグが多いことが問題になった。もちろん、プログラムにバグはつきものだし、少々のことならアイデアやゲーム内容のほうを評価することもできる。しかし、ゲーム進行に支障をきたすような大きなバグが残っていたりするのは考えものだ。投稿前に必ずテストプレイするようにしてほしい。できれば友人などに選んでもらうとよいだろう

たまいれ	ELFARNA	Empörer2	Qイズ 5秒の選択	ロボリス
わたしの今回のイチ押し。最初見たときのインパクトもすごいし、投げ玉をコントロールするのもある程度難しくてもいいし、最後に玉を数えるアクションもすばらしい。(無理をすれば) 8人まで遊べるのもグレート	つかみの部分もこれからの冒険の予感を感じさせるのに十分で、いい雰囲気の中RPGになっている。やる気のないメーカーにDQとかFFとか移植させるよりも、ずっとおもしろくなってんじゃないかな(問題発言かも)	あまり長時間プレイしてないのに、じつはたいしたことはないのだから、戦闘シーンなどに意欲的な改良も見られ、がんばってると思う。すごくいい、というおさだの言葉を信じよう。うん、よし、信じた	そうだ。クイズゲームはこうでないといけない。ちまたによくあるクイズゲームって、知識の豊富さだけを問うものが多くて、それはそれでいいのかもしれないけど、やってもあんまり楽しくない。という風潮に一石を投ずるゲーム	うむ。なかなか終わらない。このゲームは、時間内に何点出せるかとか、ウルトラマンを何回作れるかなどで競わない。最初はアクションがやけに面白かったけど、ずっとおなじ調子なので、飽きがくるかもしれないね
たあいもない作品だが、涙が出るほど明るい気分させてくれた。古きよき小学生時代のシンボルである「玉入れ」がテーマだからということもあるが、完成度の高い、作者のこまやかな心配りが細部のあちこちに光っている	RPGは自分でやりこんでみないと正当な評価はくだせない、とは思ふものの、やはり見た感じで引きつけるものを持っているゲームは多い。この作品なんかとくにそうで、時間があればじっくり遊びたい気にならせる魅力が放っている	ひとくちに「2」ものといっても、前回の作品とほとんど変わらないものから、ゲームのジャンルまで変わってしまったものまで、いろいろある。この作品は、そのなかで真ん中からやや後者よという感じだろうか。ころあひ	知識クイズをコンピュータでやるのはむずかしい。コンピュータのクイズゲームは知識クイズでなく、もっとちがうゲーム性を持つものにすべきだ。この作品は、そうしたクイズのゲーム化という問題への最有力の答えを提示している	処理などの完成度がイマイチかなと思っていたのでそれほどの点数にはならなかったが、このゲームアイデアは、ばくは秀逸だと思う。これでもう少し速く動き、もう少し細部の処理がこまやかだったらホンモノになるのでは……
子供のころの運動会を思い出しました。あのころはよかった。あのころは。何も考えず無邪気に遊んでいられたあのころに帰りたい。そうすればサイフを落とすことも、ヤンキーに追いかけられぬこともないのに……	完成度は高いと思いまちゅ。グラフィックがとてきれいな仕上がりをしているから、見た目も好感が持てまちな。シナリオもしっかりとていようでちゅから、なかなか遊べるでちゅ	続編のものでちゅね。前作よりも操作性とグラフィック面が向上している。ハッキリと改良された部分を評価できまちな。『大戦略』シリーズのような進化を待ていようでちゅ。次はゲームスピードとの戦いでちゅね	ゲームにあるクイズゲームを移植したようなものでちゅね。数人でキョッキイながらプレイするのが楽しいでちゅよ。かんたんな問題ばかりでちゅから、マンガ、映画、芸能、政治・経済問題がないとはいえないでちゅね	発想がおもしろいのでちゅ！ それだけで十分気に入ったでちゅよ。形が完成すれば、それと違って消え方をすゆのめいのでちゅ。落ち物バズルゲームは奥が深いのでちゅね。個人的にウルトラマンもどきがお気に入り♡
これね、パソコンなんていじったことのないおばあちゃんでも、いっしょに遊べそう。すばらしい。玉を数えるときに、ターボRなら「ひととつ、ふたつ……」と声が出れば、もっと盛り上がるんじゃないかな	どこかで見たとようなRPGでも、それが「たった1人」で作ったもので、ストーリーがしっかりしてあったり、イベントがいくつもあつたりするから、つい先が見えなくなつてやめられなくなる。小さい問題もあつたがいい作品です	目を輝かせてプレイするおさだを見習って、プレイしたらおもしろかった。財政が困難になろうとも、スムーズに展開していく気分が味わえた。今後の「艦長」システムは、おもしろい、ゲームにのめり込ませる要素となっている	アーケード版のクイズゲームより、この作品のほうがファンダムらしくていいと思う。うちだけのクイズを作って、文化祭とかにも使えそう。単純なシステムだけど20以降なのは漢字BASICを使っているから。これは必要か	今までありそうでなかった落ちものバズルだ。これ以前紹介した「HADRON」とおなじく、なかなかゲームオーバーにならないのが不満。大連鎖とかないが、画面のなかを動きまわるキャラクターたちが、楽しませてくれる
プログラムの出来うんぬんよりも、シンプルに操作方法やキャラのかわいらしさ、結果発表での演出など、ゲーム作りのうまさか評価できる作品だ。またテンポのよい遊び感から、プログラミング技術の高さもうかがえる	すばらしい出来栄だ。完成度はかなり高く、グラフィックも大変美しいが、なによりもシステムの新しいがよい。まだ最後までプレイしてないもので何ともいえないが、ストーリーもしっかりしているから、当然のごとく満点に	パート2モノではあるが、基本システムにかなりの変更があった。この作品で評価されたのは、その戦闘システムだ。指揮官による個性が出ていておもしろかった。何となく、パソコンから、ファミコンに近くなった感じがした	カルトクイズのように「知らない」と決してわからないタイプのクイズではなく、誰もが知っていることを題材にした、気軽に楽しめるという部分を評価した。クイズというよりも、冷静さを要するアクションゲームといった作品だ	ロボットのユニークなアニメーションがよい。スピードの遅さが難点ではあるが、「オモチャの町をロボットを使って壊す」感覚で楽しめる作品だ。うまくやれば、ウルトラマンタイプのロボットでも連鎖を味わうことができるぞ
ほのぼのとしたグラフィックで、キャラクターの演出もかわいらしい。ゲーム内容はワンキー操作で、単純明快にして奥が深い、もしやる気があれば最高8人まで遊べるのもグッド。おなじメンバーで遊ぶと意欲に早くあきそうだが	音楽も、画面の構成やグラフィックも、ストーリーも、すべてにおいてセンスのいい作品。とくに冒険はしていないものの、堅実に作ったなあという感じ。この手のRPGには目がないという人はさっそう遊ぶと吉	前作の長所(すっきりした画面、わかりやすい操作性)をそのままに、短所(戦闘がイマイチ)を克服し、ノイズでグッドな遊びごころ。後方の惑星まですべて操作するのがめんどくさく、処理がイマイチ遅いとか、まだ課題はある	正面から相手の知力と勝負するのではなく、似た言葉とか、へんなダジャレとかの變化球を使って勝負している。ひととおり遊んだら友達を呼んで遊ばせて、横でニヤニヤするという楽しみ方ができ、1粒で何度もおいしい	テトリス的ゲームだが、上と下のパーツが合うとアニメーションしてしまふあたりが斬新にしてへん。アニメーション以外はずいぶんどうでもいいので、わりとすぐ飽きてしまふそう。しかしインパクトは強い
いや、かなりイイ線いってんじゃないかと思うんだけどね。力のタメ具合と玉の飛び具合など、こんなカンジ、的な絶妙さがある。ただ、相手とのかけひきの要素がないので、いまいち物足りないかも	いままらながら、10点あげてもよかったね、と後援したシングルであった。みかけは地味だが、世界観や設定がしっかりしているから、やりこむうちに作者の意気込みが伝わってくる。ファンダムでここまで遊べるとはねえ(しみじみ)	銀英伝ファンとかは夢中になってやりこむんだろうな。さつと、ウンウン。銀英伝はちょっと知らないシングルだが、戦闘は艦長によって戦略が変えられたりしてグー。ただ、ターボRでないといふと少々つらいものはある	最近ではファンダムでもクイズものが流行(はやり)なんではないかな。でも1ゲームの間におなじ問題が出題されるのはやっぱり興ざめ。少なくとも高得点に挑戦する気が起きない。このへんはどうにかなるんじゃないかなあ	「ぶよぶよ」の影響か、えらく落ちものの人気が高いみたい。キャラクターとかはいい味を出しているんだらうけど、特に新しいとも思えないし、いつまでたっても終わらない難易度の低さも相まって強く推すことはできない
ひさしぶりのゆうことなし作品や。ゲームテンポがとてええで。2人対戦が熱いっけん、燃えるうへ。あの玉入れ終わったときの上に投げた数える緊張感もみことや。次も運動会シリーズがくるとええなあ。うりや、いてまへっ!	よおできたRPGや。画面もきれいやし、曲も鳴る。せやけどワシは画面切りかえのRPGは好かん。それはマップがわからなくなりやすいからや。プログラム大変やけど、スクロールしたら、遊びやすかったんちゃうか?	あんまよく見て評価したらんけい。ふつと8点つけてしもた。でもあとからやってみたら9点にしてもよかったかもしれへん。続編やうても内容だけやなく、画面レイアウトも変わるとんね。なんでもおんなじやたらつつまらんけん	クイズゲームは知識をつかれるんで、ワシみたいな無知なヤツはへたくすであかん。じっさい5秒は短い。問題読みおわらんうちに即アウトや。おほ!? よく聞け! BGMがFM音源で鳴るとん。それだけは熱いかもしれへん……	このネーミングは「ロボット版テトリス」つちゅへことやろか。うまくロボットをくっつけたときのアニメーションは最初は楽しめるが、やりこむうちにうっとおしくなってきた。これではちょっとつらいかな? まあ、キャラクターや演出のセンスは悪くないと思うので、このセンスをいかしてぜひ新作を作してほしい
アイデア的にどうだとかプログラムのどうだとか、いろいろ文句をつけることの多いわたしが、この作品については雰囲気だけで高得点をつけてしまった。小学校の運動会って確かこんな感じだったよね……	見た感じはまさに「ドラクエ」。これはちょっとダメかなと思っていたら、内容はなかなか。スクロールがややこしくなつたりするが、システム的にもしっかりしてて、けっこう遊べると思う。音楽がきちんと作ってあるのも気に入った	前作にくらべると戦略面がかなりよくなり、「これはいいぞ」と思っていたら、戦闘がコンピュータまかせなのでグッときてしまった。せめて最初のフォーメーションを自分で組めれば……。まあ、それも味なんだろうけど	こういった作品はあまりファンダムらしくないと思うが、画面の雰囲気や音楽に統一感があり、全体としては評価できるレベルに達していると思った。問題をテキストファイルでかんたんにエディットできるのはよいと思う	ターボRでもスピード的には満足できない。落ちモノはありきたりになってきたし、これではちょっとつらいかな? まあ、キャラクターや演出のセンスは悪くないと思うので、このセンスをいかしてぜひ新作を作してほしい

秋冬優秀賞発表!

受賞作品は『HENGGE』(SUGAエンタープライゼス)に決定!

社会派作品賞

『襟裳岬』

福留英明 東京都・23歳

MSXのこだわり賞『Out-SeT』

大羽なお 北海道・19歳

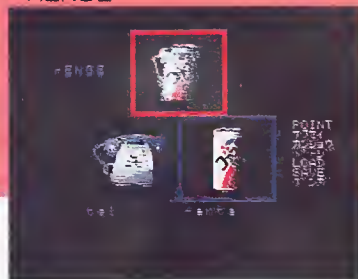
もうすぐ暖かな春を迎えるその前に寒い季節を乗り越えて、がんばって掲載された作品のなかから、秋冬優秀賞の選考が行われた。対象となるのは93年10-11月号から94年2-3月号のファンダム掲載作品。そのなかから選ばれたのが、12-1月号掲載SUGAエンタープライゼス作の『HENGGE』だ。おめでとう。話題のモーフィングを、「どうだノ」といわんばかりにMSXで見せてくれた姿勢が高く評価されての受賞である。

今回の秋冬優秀賞対象作品はいいものが多く、11名の審査員

のイチ押しが分散されたのが特徴的だった。『EATING』(堤倉人作)、『SK I-JUMP』(MP作)、『Out-SeT』(大羽なお作)なども高い評価を受けていたが、そのなかで『HENGGE』が平均的に高い評価を各審査員から与えられて選ばれた。

なお、特別賞としてゲームに社会問題を取り込んでいる、そんなプラスアルファの部分の評価して、『襟裳岬』(福留英明作)に社会派作品賞を。YJKモードを使いやすくしてくれた値千金のツール『Out-SeT』へMSXのこだわり賞を贈ります。

▼HENGGE



襟裳岬



Out-SeT

受賞者からひとこと

- どうもありがとうございます。僕はこのプログラムによって人生が変わった、ということはありませんが、このプログラムの選考(すみません)のおかげでマシン語が使えるようになりました。そして今、僕のMSXではまったく進化した19286色の『HENGGE2』(仮称)が動いています。これが16ビットの禁止手だ、やっとここまでできるMSX、といわれなくように、これからもがんばっていきますのでよろしく。(SUGAエンタープライゼス)
- 私は娯楽とこだわりの要素の割合が7対3のゲームを目指しているのですが、これは非常に難しくなかなかうまくいきません。特にこのゲームはそのバランスがいちじるしく悪く、娯楽性が大きく欠けていました。それなのにこんなすごい賞をいただけるなんて、意外ではありますがとてもうれしい気分です。今回賞をいただいたことで自信をつけて、今後は娯楽性にも富んだ作品+商品とならるものを目指しますので、今後ともどうぞよろしくお願いします。(福留英明)
- えーっ、特別賞ですか!? と、とにかく北の国からこんにちは。大羽なおです。これがデビュー作の私には掲載だけで十分な幸せだったというのに、さらに異例の2号連続の特集、あまつさえ『MSXのこだわり賞』とは、……いいんですか? 返しませんからね。とにかくこれからも、MSXのかくれた能力を引き出せるような物、とりあえず『Out-SeT』の孫である『αZ』のバグ取りにいそしもうかと思っています。では。(大羽なお)

審査員からのメッセージ

●MSXは、2+が出たところから、日本語BAS I Cだの、YJKだのが加わってわかりにくくなった。日本語BAS I Cのほうは、まあいくつかの点に注意すればなんとかなるが、YJKのほうのわからなさは、もう歯が立たない。せっかく、限られたVRAMを使って、きれいな色が出せる、すばらしいアイデアなのに……。心あるユーザーはきっとそう思っていたら。そうしたユーザーの心を1つのツールの形で完成させた『Out-SeT』は最大限に読まれるべきだ。(コルサコフ)

●まずは『HENGGE』の作者SUGAエンタープライゼスくん、堂々の受賞おめでとう。まさかMSXで、しかもファンダムにモーフィングの作品が送られてくるとは、正直いって思っていなかった。変化させる部分を台形で指定するというアイデアがとても素晴らしい。特別賞に選ばれた『襟裳岬』はゲームというより環境シミュレーションだし、『Out-SeT』はバリバリのツールだし。このところ、ゲーム以外の作品の勢いがすごいのをあらためて実感させられた。(MORO)

●『HENGGE』といい、『Out-SeT』といい、「楽しいもの」から「便利なもの」という傾向のものが選ばれた気がします。いや、わたし自身そういったツールにも大きな評価をしています、ただ単純に「笑えるもの」というものがほしかったようで、ちょっともの足りなさが残ります。「襟裳岬」もかなりまじめな題材のゲームですね。(あじ)

●『ツールノ』でとり上げられた作品が軒並み高得点だった。これは、Mファンに送られてくるツール類の高品質さをあらわしている、ひいてはMSXを使って何かやりたいんだというMSXユーザーの思いがあらわれているのだ。(Oro)

●わたしのイチ押しだった『星彩』が何の賞にも選ばれず残念。『HENGGE』はテクニク的に高度で、大賞にふさわしい作品だと思う。『襟裳岬』はアイデアを十分にいかしきいていない感じだったが、社会派作品を作ろうという姿勢はよかった。『Out-SeT』はMSXの特徴をいかしたCGツールという点で評価できた。(郎太)

●モーフィングをMSXでやってしまうなんて驚かされた。『HENGGE』はすごい。時間がかかるところがたまにキズだが、ひしひしに編集部員はほぼ全員が納得できる作品でした。個人的には次点になった『SK I-JUMP』を強く推していた。『Theかくとう4』に票が集まらなかったのは残念。『星彩』も捨てがたかったぞ。(ささや)

●ひそかに『EATING』と『TOMCAMP』に高得点を入れたのだけが残念。『TOMCAMP』はほかの審査員はまるで点を入れていなかったけど、すっかり自分の世界にひたりながらプログラミングしたりCGを描いたりしているTOMすけおじさんを思い浮かべてニヤニヤしながら遊んだのだ。『ひたつてるで賞』を心のなかで個人的に贈りたい。(おさだ)

●どうもファンダム班メンバーは、紹介ページで自

分が担当した作品に強い思い入れがあるようだ。だからといって今回の選考が不公平に行われたわけではない。これはアマチュアプログラマのはしれとして意見かもしれないが、わたしは「ああ、こんなゲームを自分も作ってみたい」と思わせてくれた『Exa=valley』と作者の新田治郎くんを高く評価した。(ちえ熱)

●『HENGGE』は編集部員の多くが票を投じている。『MSXでこんなこともできるのだ』ということを感じた好例だろう。『襟裳岬』は「自然破壊」というしばしば話題に上る社会問題をストレートにゲーム化したところがいい。一般メーカーにはゲームに近づかたりする。それに、ちょっとジャーナリズムっぽさも感じるところも好感が持てた。(モモト象さん)

●『HENGGE』のコメントはほかの人にゆずるとして、わたしは『The かくとう4』のターボRでここまでできるという可能性を買った。これからも意欲的な作品を期待します。(シゲル)

●受賞者のみなさんおめでとう。『HENGGE』は旬もので、しかもしっかりした作品という点がいいと思いました。ところで、Mファンでは、プログラムの世界を自由気ままに楽しんで製作された、新鮮な作品の発掘がモットーです。そういうわけで、1画面も100画面も差別しません。次回1画面作品の衝撃を期待します。(NORIKO)

ファンダム・オブ・ザ・イヤー

FANDOM OF THE YEAR

読者投票のお願い

“ファンダム・オブ・ザ・イヤー”。それは、この一年(Mファンが隔月刊となった93年4-5月号から94年2-3月号)のなかで、おもしろさ、新鮮さ、感動、興奮をもっとも与えてくれたアマチュアプログラムに対して贈られる賞なのだ。

そして、そのファンダム・オブ・ザ・イヤーへの読者投票参加をみんなにお願いしたい。

■参加資格

ファンダム・オブ・ザ・イヤーの対象作品は93年4-5月号から94年2-3月号までにファンダムに掲載された作品すべて(ツール作品も含む)。よってそれらの号のファンダムに、目をとおしてくれた読者に限ります。

■投票方法

下の「有力ノミネート作品」は、毎号の読者アンケートハガキ集計結果をも

とに、各号のファンダムベスト3(3位と4位が僅差により、号によってはベスト4までをノミネート)の作品を集めたもの。基本的にはこのなかからベスト3を選び、投票券を貼った官製ハガキ(封書可)を使って投票を行います。官製ハガキには、①第1推薦作品番号②第2推薦作品番号③第3推薦作品番号④投票者の住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種名⑤その作品を推す理由などを明記し、右のあて先へ送ってください。投票は一人一票とし、組織票などの不正な行為は絶対にしないようお願いします。

■集計方法

あなたが選んだ第1推薦作品に3点、第2推薦作品に2点、第3推薦作品に1点の評価点が与えられ、集計後最も評価点が高い作品をファンダム・オブ・ザ・イヤー受賞作とする。

■最後に

官製ハガキには、あなたがその作品を推す理由や、メッセージなども書いてあるとうれしい。いいものは誌面に掲載し、500円分の図書券を贈呈します。映画における最高に名譽なアカデミー賞は、3000余人による審査員(アカデミー会員)の投票によって決まると聞く。このファンダム・オブ・ザ・イヤーのイベントにも、アマチュアプログラムを愛する数多くのMSXユーザーの参加を、ぜひお待ちしております。

●あて先

〒105東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
ファンダム・オブ・ザ・イヤー係

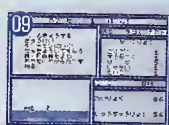
全ノミネート作品リスト

No.	作品名	作者名
●4-5月情報号		
01	ラストスクロールだ!	米屋のチャチャ
02	水中生物を釣ろう	ゴジラ研究会
03	Frugal battle	村林恒
04	UFD ビッチャー	なつと☆ASUKA
05	LET'S SWIM!	J
06	周期球	HASEMAKO
07	Dead end2	村林恒
08	小倉百人一首	ZEEDEN岡林だい
09	めざせ1番!	村上智洋
10	バスドライバー	福留英明
11	COMPANY	FRIEVE
●6-7月情報号		
12	町内釘打ち大会	Izochi
13	LE-FIGHT	Mania' C
14	31	AFC
15	数字の心	田村太
16	1スクリーンルーベ	KEYSIDE
17	渡乗り娘	きうちヤスシ
18	Sings of rain	村木勝彦
19	SPLATTER LAKE	宮部龍彦(MSW)
20	ぶらんこだいたいす!!	情報ノイマン'93
21	世紀FEELY BATTLE 第7	TETSUJI
22	MDHLISAN	中原純文
23	D・D・F・S VIGDR	Mania' C
24	RECTANS	Toxsoft
25	LORD	Romi
●8-9月情報号		
26	PADでPAT	Cock-M
27	TANK	S-II
28	当てる!	KPC
29	闘合	Romi
30	球魂	水道
31	TIME-RACE	M P
32	TEMIMU 2nd	ゆうくん SDFT
33	FULNESS	PIGGY BANK
34	MDLING	P A
35	KAZUKIくんゲーム	まえちこ
36	失われた記憶	ローレルダムの怪人
37	ASTERDID 2	京田純一
38	MAZE TOWN	ひろ
39	虹色ディスプレイ	DCT1772
40	BALLS	中村英雄
●10-11月情報号		
41	家	伊藤直輝
42	モンスターズ モナーク	村上穂高
43	夕日の決戦	B.I.B.
44	MAGIN	REDS
45	双王	あまのじゃく
46	バトルザル	なつと☆ASUKA
47	襟裳岬	福留英明
48	KUSOGE-QUEST	TPM. CO SOFT WORKS
49	団人でDDN!	沢田広正
50	氷の中の惑星	きうちヤスシ
51	選挙	MITTUN SDFT
52	グーツの達人	Q-TARD
53	ソーラーカー	栗田浩幸
54	人生かけのほりすべりお	阿部俊一朗
55	ラリーたつきゅう	B.I.B.
56	SDNIC THE HEDGEHOP	村林恒
●12-1月情報号		
57	まほうつかいコッピ	Mania' C
58	ASTRO FOX	Mania' C
59	Real Volley!	SILVER SNAIL
60	RAINBOW DRDP	赤い羽馬
61	Exa=valley	新田治朗
62	NATURE	M U
63	カー	伊藤直輝
64	洋食専門店Puzzle	LNK
65	星影	Toxsoft
66	池のボートで勝負だ!	M D
67	TOMCAMP	TDMすけ
68	FRIEL	FRIEVE
69	G-テニス	Nu~
70	おいかけっこ	PIGGY BANK
71	蚊	水道
72	FDNT EDITOR	ホラえもん
73	HENGE	SUGAエンタープライゼス
74	FM-OPLL MUSIC EDITOR	めまろ
●2-3月情報号		
75	BLAST-IT	塚原修
76	EATING	捜査人
77	SKI-JUMP	M P
78	虫達の競走	G-SOFT
79	The かくどう4	上ちゃんだよ
80	ILLUSION WALKER	CreA
81	HADRON	福留英明
82	ロープウェイ・ジャンプ	F.I.S.
83	冷戦	21世紀FOX
84	もどきとどき	もとき
85	DuT-SeT	大羽なお

※有力ノミネート作品以外の作品への投票も受け付けます。

有力ノミネート作品

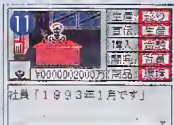
読者アンケートハガキの集計結果をもとに選ばれた20作品。写真の数字は全ノミネート作品リストによる作品番号です。



⑨とても勉強をしたくなるSLG『めざせ1番!』



⑩バス運転手の苦勞かわかる『バスドライバー』



⑪まじめに取り組む会社経営の『COMPANY』



⑪砂漠や南国や宇宙を駆けめぐる『一弐七』



⑫パワーアップして撃ちまくる『MOHLISAN』



⑬ドックファイトが体験できる『VIGOR』



⑭ちょっと変わったパズルゲーム『RECTANS』



⑮マウスを使って楽しむ『PADでPAT』



⑯砲石をうまくキャッチする『TANK』



⑰地面のなかをぐり抜け脱出する『MOLING』



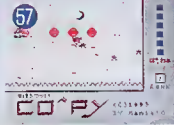
⑱全国制覇を目指す『モンスターズ モナーク』



⑲悪を倒すため、すごくて勝負する『双王』



⑳自由に歩きまわる『KUSOGE-QUEST』



㉑魔法使いの卒業試験『まほうつかいコッピ』



㉒3Dシューティングの『ASTRO FOX』



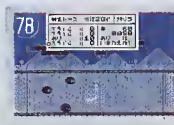
㉓運命の日まで生き抜く『Exa=valley』



㉔積んで消す落ちものパズル『FRIEL』



㉕どこまでも遠くへの『SKI-JUMP』



㉖手をにぎりしめながら楽しめる『虫達の競走』



㉗最強の格闘ゲーム『The かくどう4』

投票は3月28日到着分まで有効。6-7月号で発表!

プログラマ

から

ひとこと

僕はネコのほうが好きです

バラソル・キャット by 伊藤直輝 東京・15歳 ▶34ページ

ペットとして親しまれている犬と猫ですが、みなさんはどちらが好きですか。僕は猫のほうが好きです。なぜかという、犬はワンワンほえて心臓に悪いのに対して、猫はニャーニャーとかわいく鳴くからです。全国の犬さんごめんなさい。そして、この猫にアンブレラを持たせてみたのが、この「バラソル・キャット」なのです。ところで、TAKERUで「PICCOLO」というアクションゲームが出ました。コンストラクション付きで楽しいので買しましょう。500円でMSX2用です。



もう感染していますよ

たまいれ by いんふるえんぞ 神奈川・20歳 ▶33ページ

通算9本投稿中4本目の採用。アイデアの貧弱さを技術と演出で補うという常套(じょうとう)手段にでました。これを「1パーセントのひらめきと99パーセントの努力」というのはムシがよすぎますか? とにかく戦ったもの勝ちです。評価は別として、大勢の読者が遊んでくれたと思うとホッとします。僕が生まれてこなかったら存在しなかったはこのゲームが、全国何万人という人の記憶に刻まれた。自分がこの世に確かに存在したという証拠を残せた安心感。僕はこれから何かなを作り続けていこう。これを読んでいるあなた。もう感染していますよ。



うちにもいわせてください・出張版!!

ELFARNA by 麻川達司 東京・18歳 ▶28ページ

ゆるる炎、流れ落ちる滝、やわらかな木漏れ日……すべてがあなたを冒険に誘うプロローグ。愛と勇気の旅が始まる……なーんてね♡ いやあ、受験勉強もすっぽかして作ったかいたってもんです。8曲のBGM、スプライト表示のパラメータ、キーボードに触れることなく全操作が可能な親切(大ウソ)設計/ 8×8の漢字フォントが飛びかい、誤字脱字がはびこるメッセージ/ 目立ちたがり屋の悪友数人も友情出演だ!! 解凍作業が面倒だなんていわず、ぜひプレイしてほしい自信作です/ ここだけの話、秘密のアイテムやナイスジョのサブシナリオもあるらしいぞ/ 感想の手紙も大募集/ 希望者には投稿時に添付した超手抜きマニュアルプレゼント/ 〒197 東京都秋川市野辺894-11 石川哲治まで、年賀状の余りでも結構です。ので本当に気軽にお願いします。それから、MFファン作家の方はペンネームも書いていただければ幸いです。よろしくお願いします。あと、スプライトを禁止する方法を誰か教えてください。※多数希望があった場合、先着20名に限らせてもらいます。

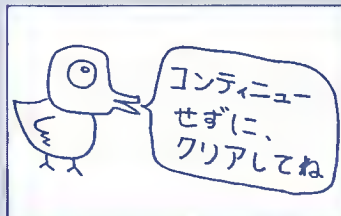


見にくい→醜い
ハハハハハ笑ってほしい……

プログラミングでのそのエネルギーの源

VOICE OF DANGER2 by HASEMOKO 兵庫・28歳 ▶35ページ

何か新しいものを創造したいというのは誰にでもあると思うが、実現するのは大変である。プログラミングでのそのエネルギーの源は、私の場合ファンダムに投稿することだったりする。→1は、自分でボツにした。→BAS I C操作性の良いアクションゲームを作ろうと思って、これを作った。クリアすれば、20Kの充実感があると思うので、NO CONTINUEでよろしく。曲やスプライトパターンにも力を入れた。→各社、入り乱れての次世代機戦争はおもしろそうだが、3DOの強みは、製品でなく規格であるということだ。VTRで、VHSがβに勝ったように、グループの力というのは計り知れない。ソフトやネットワーク(ケーブルテレビなど)のことも、もちろん大事だ。また、任天堂がCD-ROMを標準装備しないとい

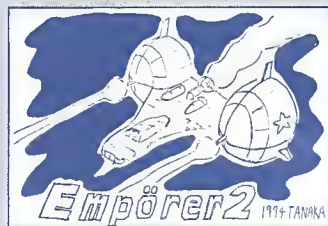


いうのも興味深い。本体価格を下げる、大容量ROMの量産化、圧縮技術の開発という3点から導いた答えだと思うが、はたして、吉と出るか凶と出るか。→私は最近、灰色の封筒を見るときうれしくなるが、たいていはダイレクトメールだったりする。あー、パブロフの犬。

最近のファンダム

Empörer2 by TANAKA 京都・20歳 ▶30ページ

お久しぶりです。だいふ前に書いた次回作というのは定期的なゲームだったので、画期的すぎて完成しませんでした。ところで、最近のファンダムについて思うのですが、1画面部門がどうのD部門がどうのという前にマナーのなっていない投稿者が増えている。①RENUMをかけていない。②DELETE、ON STOP等を意味なく使う。③ゲーム内容に対してファイルの数やサイズが理不尽に大きい、などです。さて、このゲームでは、オールBAS I C&1本のプログラムでできることはほとんどしてしまったので、これ以上のことをするにはメモリを増やさないといふでしょう。ファイルは小さいので(一般部門だし)圧縮しないですね。最後に、そろそろ合格発表の時期ですが、京都付近の大学に合格したみなさん、京大合唱団の人が勧誘に来たら、こころよく話を聞いてあげてね。



MSXフェスティバル開催

へびゲー by NV組いまむら秀樹 北海道・20歳▶37ページ

SYNTAXのいまむらです。シャドウ4のような本格派だけでなく、こんなものも作ります。さて、私が発行しているNVマガジンはご存知でしょうか。2か月に1度、MFファンのお出ない月に発行中/ 郵送で運営されている3枚組の特大ディスクマガジン/ #12まで発売中。本格派ゲーム、CG、MUSIC等あなたも新たなMSX活用法を見つけてみませんか? さて、申し込み方法です。1000円ぶんの小為替か切手と住所・氏名を明記してお申し込みください。MSXが好きだと自信を持っている方だけに見てもらいたいディスクマガジンです。

《お知らせ》3月27日、東京文具共和会館でのパンケットにて、MSXアマチュアフェスティバルを開催します。8スペースを独占。M・Ksoft、Sequence、TEAMぶらとんくん、MSG、残りの4スペースをSYNTAX。イベント、新作発表会を予定しています。各サークルの新作も大量に販売します。先着100人にディスクパンフレットをプレゼント。

MSXが好きだから・・・
草の根ソフトハウス SYNTAX

〒001 札幌市 北区 新琴似
8条12丁目 5-36
いまむら秀樹 方「Nマガ新規」係

MSX フェスティバル 開催!
3月27 東京パンケットにて

シャドゥヒーロー2	¥6000
シャドゥヒーローS2	¥1000
シャドゥヒーロー4	2枚組 ¥1000
NVマガジン増刊号#1	2枚組 ¥800
プロPG1 2-3	¥500
以上の作品を1人1人1枚に限定!	
増刊号2も 3枚組¥1200で 超1発売予定	

『PROLOGUEDISK』もよろしく

Qイズ 5秒の選択 by FRIEVE 三重・16歳▶36ページ

みんなで楽しめて、反射神経がはやくなり、テンキーの配列が覚えられ、連続のトレーニングまでできてしまうというこのゲーム/ なかなかでしょ? とこで、現在TAKERUで同人ソフト「PROLOGUEDISK」なるものを発売しています。そのうち#2ができあがりました。#1は準備号のようなものですが、#2はちょっと他のOMには負けませんよ。ぜひ買ってください(その前にTAKERUさんにOKもらえるかという問題もあるけど……まずOKでしょう)。あと、いつのまにか僕はNVと対立しているような見られ方をしているようですが……そりゃあ多少は意識してしまいますけど、僕はNVに勝とうと思ってやっているわけじゃないので、「俺はNV1本だぜ//」とかいってないで、一度こっちのほうものぞいてください。ちょっとでいいですから。あと、会誌「PROLOGUE」のほうもよろしく。MFファンがあるかぎりMSXでいろいろがんばります。

FRIEVE
次回作はシューティング!!
我ながら良い出来!

感想等のあて先

〒514-23

三重県安芸郡安濃町荒木 234

いろいろ
(読み物など)
配布中

小林由幸 まで

FRIEVEの活動内容を知りたい人もどうぞ!

From Fandomers

- みんなのひとことを読むと、自分の作品に対するこだわりが感じられる。作品への思い入れは大切だし、その気持ちや大事にしてほしい。(郎太)
- 自称シューティング小僧のシゲルは、シューティングゲームがなかったのがっかりさ。(シゲル)

- 同人ソフトをかけたっているみなさん。TAKERU、TAKERUといったひとことが多く目立つよ。せっかく採用されたんだから、その作品にまつわる小話が聞きたいのが読者じゃないかな?(あじ)
- 麻川クン、スプライトの表示を禁止する方法は、VDPレジスタ#8のビット1を1にすればOKだ。許可するには0にすればOK。(MORO)
- いんふるえんざクンへ。全国誌で何万人も読者が

- いて、それに自分の作ったゲームが載るってすごいことなんだよね。(Oro)
- 今回は、いんふるえんざがいちばん好き。さりげなくて、そっけないイラストでなんだか心をくすぐられた。ヒキキするからもっと送ってね。(コルサ)
- TANAKAクンへ。「派手さ」をもっと出せるとよくなると思う。今のままでいいんだけど、広くウケないかも。次回作も期待してる。(おさだ)

C言語にチャレンジ!

オーロラ by Come on 太郎 兵庫・18歳▶33ページ

初投稿(から2年)で(ファンダムでは)初採用/ うれしい/ これで「すばらしい」とか評価されてたらもっとうれしいな。★さて(勝手に)喜ぶのはこのへんにしておいて、この前、紙芝居倶楽部で「忍(しのび)」を採用してもらったCome on 太郎です。この作品はいいがでした? ボクはR(レインボー)が気に入ってます。Mは失敗ですね。苦労したことは、パレット設定ルーチンぐらいです。★C言語は快適ですよ。連載講座もあるし、チャレンジしよう/ ボクとしては、BASICO、アセンブラ、C言語の順で勉強するのいいと思います。★いまMSX専用パソコン「THE LINKS」がおすすめです/ ご両親とよく相談し(またはいいいくめ)て申し込み/ MFファン主催の「めいおうせい通信」でみんなが待ってますよ/ 編集部の人も来てね(笑)。めいおうせいのみなさん、宣伝したいからね(笑)。★ご意見・ご希望は、〒672 兵庫県姫路市飾磨区今在家4-12-17 加門太郎まで。リンクス10、6868970 ハンドルネーム「かまた」でもOK。

一祝 オールディーズ化

ふうりん
ファンタムの風鈴

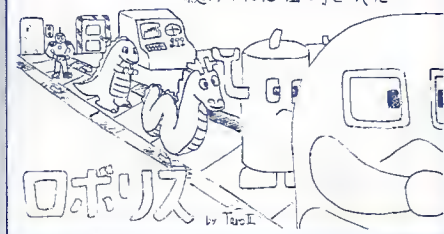
絵が下手なので
これでかんべんしてください by Come on 太郎

ターボR得用ということに

ロボリス by Taro II 広島・21歳▶32ページ

はじめまして。Taro IIです。このゲームはアニメーションを重視したために、グラフィックを裏画面経由で表示させ、そのため2、2+では操作性、表示に多少不満を感じています。初めはターボR専用しようかと思いましたが、MSX2でも雰囲気だけは味わえるように手を加えたので、ターボR得用ということにしておきましょう。もともと「ロボリス」は、テトリスがはまった頃に一度完成させて(アニメ、BGMはなし)、MSX1用として投稿したはずなのですが、まったく連絡がなく、ファンダム新聞すら送られてこなかったというわくつきのものです(私のミスによるものかもしれませんが……)。アニメーションと効果音については申し分ないできたと思うのですが、当初は付ける予定のなかったBGMは私の音感のなさのために、貧弱で情けないものになってしまいました。この点にはできれば触れないでやってください。

-1999年- 空から希望が落ちてきた……
……秘められた目的と共に……



ロボリス by Taro II

編集部注: ファンダム新聞は3年前に廃止し、今では投稿ありがとうございます

DOSの友

第1回

BASICからMSX-DOSへ

「BASICはわかるけど、MSX-DOSは難しそうだ」と思っている人もいます。でも、そんなことはありません。BASICがある程度わかる人は、MSX-DOSも使ってみましょう。

MSX-DOSとは?

皆さんがいつも使っているBASICさえあればある程度のプログラムは作ることができますし、**ファイルの管理**もひととおりは可能です。しかし、BASICではファイル管理に関して、またディスクを使ったさまざまな処理においてMSXの性能を十分に使いこなしているとはいえません。では、その性能を発揮するにはどうしたらよいのでしょうか?

実は、MSXにはそのためのプログラムがちゃんと用意されています。それは、MSX-DOSと呼ばれるものです。MSX-DOSのDOSとはDisk Operating Systemの略、すなわち、ディスクドライブを管理・制御するプログラムです。さらに、MSX-DOSは、ディスクドライブ以外の周辺機器についても基本的な制御をする機能を持っているので、キーボード、ディスプレイ、プリンタなどの周辺機器も管理下に置くことができます。MSX-DOSに周辺機器の制御を任せてしまえば、そのシステム上でさまざまなソフトウェアを効率よく実行させることが可能になります。

とりあえず、MSX-DOSを立ち上げ

MSX-DOSの起動画面

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft
COMMAND version 1.11
A>■
```

てみましょう。ディスクドライブ内蔵のMSXなどにはたいていシステムディスクが付属してきているはず。起動メッセージに続いて、

A>

のような記号が表示されます。“>”という記号はプロンプトと呼ばれるものです。このプロンプトが表示され、右にカーソルが出ていれば、MSX-DOSが命令を受けつけられるという意味です(この状態をコマンドレベルと呼びます)。プロンプトの前にある“A”というのは、**カレントドライブ**がドライブA:であるということを示しています。ここで、

DIR

と入力してみましょう。すると、ファイル名、ファイルの大きさ、ファイル作成日時

が表示されます。もともと、ディスクにはファイル名といっしょにこれらの情報も記録されています。これらの情報が記録されている部分をディレクトリといい、“DIR”はこのディレクトリを表示させる命令です。BASICの“FILES”コマンドではファイル名しか表示されませんが、MSX-DOSの“DIR”では、基本的にディレクトリの情報がすべて表示されます(ただし、オプション“/W”をつけて“DIR/W”とすれば、ファイル名のみを横に並べて表示することも可能です)。

もっとも、BASICのディスク管理関係のコマンドとMSX-DOSの基本的なコマンドは、微妙にはたらきが違ったりすることもあります。できることはほとんど同じと考えてかまいません。

ディレクトリの表示

```
EN-GRAPH BP4 1478 94-01-31 12:42a
EDIT BAS 2399 94-01-27 7:46a
EDIT DAT 8888 94-01-27 7:47a
ESTRECHO FM4 6000 94-03-08 3:00a
MUDAI FM4 4100 94-03-08 3:00a
SITUP FM4 1200 94-03-08 3:00a
CELL FM4 1000 94-03-08 3:00a
EXCITING FM4 6777 94-03-08 3:00a
DREAMS FM4 1954 94-03-08 3:00a
M-BEAT FM4 1499 94-03-08 3:00a
AIR FM4 3022 94-03-08 3:00a
VAMPIRE FM4 3740 94-03-08 3:00a
DAIBUTSU FM4 766 94-03-08 3:00a
ATEQ-4 XC 1000 94-02-07 11:07p
ATEQ4A XGT 8534 93-11-20 4:45p
ATEQ4B XGT 8441 93-11-20 4:46p
BCLN-4 XC 8094 94-02-07 10:35p
658K in 98 files 3K free
A>■
```

この状態からMSX-DOSのコマンドを入力する

Mファン4-5月号の付録ディスク収録作品のディレクトリ。ファイルがいつ作成されたかもちゃんとわかる

用語解説

ファイル管理

ディレクトリ表示やファイルのコピー、消去など。ディスク上のファイルの状態を調べたり操作したりすること。

カレントドライブ

MSX-DOSが使用中のディスクドライブ。デフォルトドライブともいう。

ファイルスペック

ファイル名(例 COMMAND.COM)の直前にドライブ名をつけたもの(例 A:COMMAND.COM)をファイルスペックという。もしドライブ名を指定しなければ、カレントドライブのファイルを指定したことになる。したがって、カレントドライブ以外の

ファイルを指定する場合、かならずドライブ名を指定してファイルスペックの形にする必要がある。

仮想ドライブ機能

MSXには、1台のディスクドライブに2つのドライブ名を割り当てる機能がある。この機能を仮想ドライブ機能という。これによって、1台のドライ

ブでディスクからディスクへのコピーが可能となっている。

ワイルドカード

任意の文字(文字列)の代わりに使える文字。“?”が1文字、“*”が文字列。たとえば“DIR *.F04”であれば、「拡張子が“F04”のファイルすべてのディレクトリを表示しなさい」と

さあ使ってみよう

それでは、さっそくMSX-DOSでファイルを扱ってみることにしましょう。せっかくだから、MSX-DOSの運用ディスクを作成することにします。運用ディスクといっても、そんなに難しくありません。要は、1枚のディスクに"MSXDOS.SYS"と"COMMAND.COM"(ターボRなどの場合、"MSXDOS2.SYS"と"COMMAND2.COM"でも可)があればよいのです。つまり、これらのファイルを手持ちのシステムディスクから別のディスクにコピーしてしまえばよいというわけです。

まずは、フォーマット済みの新しいディスクを用意します。MSX-DOSでフォーマットを実行するには、ディスクをドライブにセットし、

FORMAT

とすればOKです。フォーマットのときに出てくるメッセージは、BASICと全く同じです。

次に、コピー元のシステムディスクをディスクドライブにセットし、

COPY(コピー元ファイルスペク)(コピー先ファイルスペク)

のように、COPYコマンドとファイルスペクを指定します。コピー先のファイルスペクは、ドライブ名だけでもかまいません。ドライブA:からドライブB:へ"MSXDOS.SYS"をコピーするなら、
COPY A:MSXDOS.SYS B:と
すね。1ドライブのMSXの場合は、仮

想ドライブ機能を使ってコピー元のディスクとコピー先のディスクを入れ替えることになります。MSX-DOSでも、BASICのCOPYコマンドに近い要領でファイルのコピーができるはず。同じように"COMMAND.COM"もコピーします。この作業が終われば、MSX-DOSの運用ディスクのできあがりです。

●MSX-DOSの入力待ちメッセージ

今度は、BASICのKILLにあたるDELETE(ERASEでも同じ)を使ってみましょう。書式は

DEL (ファイルスペク)

です。すべてのファイルを消すならば、ワイルドカードを使用して

DEL *,*

と指定すればOKです。ところで、このコマンドを実行すると、

Are you sure(Y/N)?

と表示されます。いっきに全部のファイルを消すのは危険なので、「本当にいいですか?」と確認しているわけです。BASICではこういうことはありませんでしたが、MSX-DOSでは、このように入力待ちメッセージを表示して答えを求めてくることもあります。

●MSX-DOSではコマンドを増やせる

MSX-DOSにはBASICのようにプログラム用のコマンドはありません。しかし、MSX-DOSのシステム上でさまざまなソフトウェアを動作させることは可

能です。

それでは、それらのソフトウェアはいつたどのようにして動作しているのでしょうか?

BASICでは、いったんプログラムをロードし、それから実行していました。でも、MSX-DOSでは基本的にマシン語のプログラムがそのまま実行されます。MSX-DOS用のプログラムというのは、ファイルの拡張子が"COM"となっている、COMファイルと呼ばれるものです。このCOMファイルはMSX-DOS上で動作するマシン語ファイルで、拡張子を除いたファイル名がコマンド名になります。

MSX-DOSのシステムディスクにCOMファイルを追加していけば、そのディスクで使えるコマンドがどんどん増えていきます。このCOMファイルを作るのは、最初はちょっと難しいかもしれませんが、もっとも、MSX-DOS用のプログラムはすでにたくさん作られています。そのプログラムを手しシステムディスクに組み込めば、コマンドを入力するだけでMSXの性能を十分に発揮したさまざまなことが可能になるのです。MSX-DOSがどれほど魅力的なものか、わかってもらえたでしょうか?

今回は、MSX-DOSがどんなものであるかを紹介しました。次回からは、より具体的にMSX-DOSの使い方を説明していきます。それまでに、少しでもMSX-DOSに慣れておくようにしてください。

運用ディスク作成

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft
COMMAND version 1.11
A>COPY MSXDOS.SYS B:
Insert diskette for drive B:
and strike a key when ready
1 file copied
A>COPY COMMAND.COM B:
Insert diskette for drive A:
and strike a key when ready
1 file copied
A>
```

①"MSXDOS.SYS"と、"COMMAND.COM"を別のディスクにコピー。1ドライブの場合は、このように仮想ドライブ機能を利用してディスクを入れ替えることになる

■MSX-DOSとBASICのコマンドの関連表

MSX-DOS	BASIC	書式
DIR	FILES	DIR (ファイルスペク) ※オプション "W" でファイル名のみ表示 (ワイド・ディスプレイモード)、 "P" で1ページごとにスクロール停止 (ページ・モード)
COPY	COPY	COPY (コピー元ファイルスペク) (コピー先ファイルスペク)
FORMAT	CALL FORMAT	FORMAT
REN	NAME	REN (旧ファイルスペク) (新ファイル名)
DEL	KILL	DEL (ファイルスペク)
ERASE		ERASE (ファイルスペク)
MODE	WIDTH	MODE (表示文字幅)

いう意味。

入力待ちメッセージ

「Are you sure(Y/N)?」のほかには、「Abort,Retry,Ignore?」(中止、再実行、無視?)などがある。

ファイルの拡張子

MSX-DOSでは、プログラムの内容によって拡張子が決まっているもの

がある。COMファイルのほかには、MSX-DOSのシステムを構成するシステムファイル(拡張子"SYS")、あらかじめ作業の手順を書き込んでおくバッチファイル(拡張子"BAT")などがある。単なるデータファイルなどの場合は拡張子は決まっていないが、アセンブラソースなら"ASM"、ドク

ュメントファイルなら"DOC"、など、慣習として使われているものも多い。

★システムディスクがなくても、MFアン付録ディスクにもMSX-DOSのシステムが収録されています。付録ディスクからMSX-DOSに入るには、ディスク1を立ち上げ、メニュー画面でエスケープキーを押してBASIC・MSX-DOSの選択画面を出したあとにF2キーを押します。

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受け付けている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。
ですから、雑誌の発売日の約3か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は①-② <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>		①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他()	
	作品名 [使用機種名] [ファイル名]			
氏名	フリガナ ()歳 男・女		ペンネーム	フリガナ *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ 都道府県			
☎	- -		投稿日	199 年 月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 年 月頃] いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]			
	いいえ			
	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] [歌手・演奏者]			
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 [ツール名] [SCREEN] [ロードの方法]			
作品コメント				

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして「一枚に1作品」として使用してください。

投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームプログラムは「ファンダム」、音楽は「FM音楽館」や「MIDI三度笠」など。各コーナーの規定は下記を参照のこと。また、本誌や付録ディスクで紹介できないもの（容量の関

係で付録ディスクに収録できない、優秀ではあるが単なる続編モノ的で、本誌では紹介できない、など）はTAKERUに推薦、などの可能性もある。ふるって投稿してほしい。

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面に取り上げることでできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通わいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作っても掲載していくので、「いいもの」ができれば、とりあえず投稿してみたい。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門+1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類（後述）を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a) 1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名の通り、プログラムそのものの「1画面（※1）」のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1 1画面とは、SCREEN 0 : WIDTH400の画面モードで24行（物理的な行）以内のこと。空行（前の行が40桁目まで文字が来ているた

めにできる空白だけの行）や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b) 一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般（1画面以内のプログラムを除く）。プログラムの長さなど細かな規定は定めがないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつこうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c) D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルと呼び出すなど、BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品（圧縮ファイルの形式を含む）。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたん解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d) ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】「ツール！」で使い方を紹介し、付録ディスクに収録。

(e) ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考へる。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙（何枚でもコピー可）。1つのディスク（テープ）に複数の作品を入れて応募の場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること（この場合、以下の書類も作品ごとに分ける）

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙（形式、枚数は自由）

③プログラムの解説（※2）

④作品の資料、解法（※3）

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもありうる。

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデーター一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク（テープ）は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼（内容・程度に応じて1万円～5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い）を進呈。ムックなどで再掲載された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲載謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

●春夏優秀賞／秋冬優秀賞

半年ずつにわたる期間内で、採用された作品のなかから編集部協議において1作選び、優秀賞（奨励金5万円）を授与。春夏優秀賞は、4～5、6～7、8～9月情報号の収録作が対象となります。

●ファンダム・オブ・ザ・イヤー

1年間に収録された作品のなかから1つ選び、ファンダム・オブ・ザ・イヤー（奨励金20万円）を授与。

F M 音 楽 館

F M音源（MSX-MUSIC）を使用したプログラム作品。BASICプログラムに限る。テープまたはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック・一般曲も可（ただし、著作権特許の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある）。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー可）。

可）。封筒に応募する部門名を赤で明記。

②作品に関するコメント（用紙は自由）

★採用

採用者に規定の謝礼（オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲との場合、謝礼額に若干の違いがある）

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

ほ ぼ 梅 暦 の C G コンテスト

応募作品オリジナルのプログラムでも市販のグラフィックツールでも本体に付属しているCGツールを使ったものでかまわない。

●イラスト部門

1枚目の静止画作品

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品（奇数月の1日締め切り）

★応募書類の規定

応募用紙に必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙を添付（コピー可）。封筒に使用したツール名を赤で明記。

★両部門に3段階のランクと賞品が用意されている。作品はビッツの5人の審査員により毎回評価され、みごと掲載となるとランク別に規定の賞金・賞品を進呈。

紙 芝 居 と 動 画 教 室

紙芝居や動画（アニメーション）ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール本体に付属しているツールを使ってもOK。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を添付すること（コピー可）

②作品には必ずストーリーを別紙に書いて同封すること

★採用

規定の謝礼

その他の注意は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

M I D I 三 度 笠

MIDI音源を鳴らす演奏データであれば既成ソフトを使用しても、新MSX-MUSICのBASICプログラムでも可。また、MIDIのためのツールなどのプログラムも歓迎。ディスク、収録テープで投稿のこと。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時投稿の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー可）と作品に使用した音色のうわつけ表を添付のこと（用紙は自由）

②作品に関するコメント（用紙は自由）

★採用

採用者に規定の謝礼（オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲、またツールの場合謝礼額に若干の違いあり）

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

ス ー パ ー 付 録 デ ィ ス ク

ディスクに収録可能であれば何でも歓迎。・「MSXView」で作った作品・その他

上記のほか付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用してほしい。基本的には読者の役にたつものであれば、何でも大歓迎。

★応募書類の規定

本誌の応募用紙を使用し必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙（コピー可）を添付。ゲームの場合は解法（RPGなどはマップや図解、データの一覧）などの資料も忘れずに。

★採用

採用者には掲載誌を進呈。

その他の注意事項は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと。

A V フ ォ ー ラ ム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

熟練が出現。本編の「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢（学年）・電話番号・タイトル

②プログラムを作成したときに参考にした本

や雑誌などの名前や号数、出版者名

③29字×29行以内の短い作品はハガキでも可。その場合29字詰めで行番号を赤で書くか赤で囲む。長いものはテープ、ディスクで応募。

★採用

採用者に掲載誌を送付。称号制度をとっており3回採用されると図書券（500円）、5回で希望する物（定価で1万円でなくても可。希望に添えない場合もある）を授与。詳細は本編の欄外にある「特典」を参照のこと。

投稿についての諸注意

作品を送る際には以下の規定を守ること。①応募先のコーナー名を封筒に赤で明記する。さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」「二ツ折厳禁」の2つの表示も赤で明記。②ディスク、テープが郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで保護しておく。③複数のコーナーに投稿するときは、フロッピーディスクもそれぞれ別のディスクに収録する（複数のコーナーあての複数作品を1枚のディスクにまとめない）なお作品は返却しません。

10-11月期整理分 (2-3月情報号 採用者対象者分より)

ファンダム

●北海道
EATING 堤倉人
●青森県
左利きになれるゲーム 他③/村林恒
●宮城県
続 失われた記憶/小山智
●秋田県
MATRIX 成田史明
●茨城県
Attention 他①/水越功
漢字の天才/藤村和
●群馬県
SF SCHOOL前編/片桐光紀
●埼玉県
炎の戦い 他②/末谷光章
かこんでちよ/沢田広正
●千葉県
幻の短歌事件/吉田学
りとり・かじの/立神元
●東京都
ILLUSION WAKER 寺田篤志
HADRON/福留英明
bag 他④/伊藤直輝
イメージモーフィング/広田敦
ZOLVAN/四辻孝文
●神奈川県
SUPER BATTLE 他①/安倍満
アルタイル/三好智暢
わたしのわあるど/梅林由佳
●長野県
METOR-ZONE/澤山陸司
うねうね/寺島由人
●新潟県
OTHERIS/中澤康至
●石川県
はばとび 他②/東田浩幸
●福井県
連珠(五目並べ)/北内諒
●岐阜県
BLAST-IT 他②/塚原修
虫達の認定 他①/宮前萬史
接着在/田中将司
●静岡県
もときをとばそう 他①/石井基樹
THINKING EYE/松江正幸
COLOR-5/高橋宏史
REPLAY/ 他②/渡辺洋明
●愛知県
SCREEN/平野浩司
COLOR MIXER/村上穂高
●京都府
やかん/山添博史
すきやきアイランド/河合裕
無名なるゲーム/田中正宏
●大阪府
冷戦 他①/堀角健次
Theかくとう4 上原修司
武田信玄/大演吉弘
GAME MAKER 2/藤田幸弘
至上の幸福2/植野徳仁
SPEED/中根久
DAYBREAK/溝渕誠
BOMB MAN/西川淳
RACING戦車/森津正臣
BLIND-TOUCHだ 他①/西野正幸
●兵庫県
緑の青虫/久保一也
Fighting Cock 2 他①/狩積健士
●鳥取県
GUMSのちようせん 他②/宮部龍彦
PIN・CON/鈴木浩之
●岡山県
TREASURES/矢谷泰之
●広島県
ケイ・ブーン 他②/杉原守

●山口県
なんたらうんたらVer1.1/田中哲夫
●高知県
LINE LINE/富永高彦
SCROLL BALL/山本哲
●福岡県
ALPHA 9-9 他④/安立浩
●長崎県
蛇跳俱樂部/末永匡
●大分県
ロープウェイ・ジャンプ 他⑥/野島智司
報道スペシャル93夏/水田孝信 大分
●宮崎県
SEA-BATTLE/渡部弘士
●大韓民国
THE SIDE JOB /Yang Seek-In
●ドイツ
SKI-JUMP Mattis Pfeil
(整理日10月12日)

AVフォーラム

●岩手県
雷雨/中村誠
●山形県
ステレオグラムを見ようとする人 佐藤正志
●東京都
走る大仏 他①/古谷和俊
宇宙空間 他②/伊藤直輝
アルファベットDANCE/飯島祐助
のどちらこ 他②/四辻孝文
陸軍蓄音機 他②/齊藤大輔
●神奈川県
きんぎょのくち/須田浩友
東京ガス 他②/吉川忠彦
こんな初期画面がめれたら……/赤崎和広
LEMMINGU/原田俊介
●山梨県
シゲルさん用操り人形 他①/今井恵治
●石川県
目がいたくなる絵/勝田浩明
クリントン/中曾聡太郎
●福井県
ライオン/坂下佳嗣
●岐阜県
SUPER MSX起動!!/小栗正喜
●愛知県
波 他②/村上穂高
●三重県
チェッカーフラッグ 他①/大西良一
●京都府
ユーザーエリアがいっぱい/岡本治
●大阪府
R 8 0 1 前田浩和
●兵庫県
心臓検査 他①/藤原宏平
翼竜⇒機関車の表現No.5/山田泰治
ストIIのあるステージ 他②/井上雄矢
●広島県
木星/河野明男
●香川県
季節外れのお月見/我部山忠士
●愛媛県
えっ? Syntax error?/矢原潤一
●福岡県
M S Xに望むこと/太田雅之
面積計算問題はかどリマシーン/青木希
●長崎県
脳の活性化/末永匡
●大分県
流れ星 野島智司
(整理日10月20日)

F M音楽館

●北海道
大道芸人 他②/指田博史
ゆーなの大冒険/岩崎誠
Sea Hero 他①/平野正和

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は2-3月情報号のために10-11月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしております。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

●青森県
FINALE/小笠原史治
パロディウス「幻想楽典」 他④ 春日利文
●栃木県
暴走ロボット 他③/増淵裕二
●群馬県
SUPERMAN MoN AMOU R V 2 他① 柄沢和明
●千葉県
ファイナルファンタジー「街」 他②/戸田龍之介
●東京都
THE LAMP IS LIT IN THE SPEED 他⑦ 稲泉恵太
ストリートファイターII「VS KEN」/四辻孝文
転ぶ大仏/古谷和俊
●神奈川県
人形の家/鈴木和幸
ぶよぶよ「魔導物語音頭」 他③/渡辺慎一
●長野県
たたかうっ/森純子
SKULL/片貝大平
●新潟県
CROSS WAYS/武藤誠
●石川県
戦国の嵐 他⑦/村本守
●福井県
はるかかなたの彼女へ 他⑤/谷口洋一
●岐阜県
MAKE MUSIC 他②/長瀬孝司
●静岡県
LumWalk 他① 渥美健
WAR IN BLUE 他⑦/曾根展也
●三重県
銀狼炎龍 他①/植田敏行
Intermission 他①/大西良一
●大阪府
THE BATTLE「北浦健司
戦闘開始」 他①/浜田宗則
パロディウス「第五惑星のテーマ」 他④ 藤田幸弘
●奈良県
リラグゼーション 他④/野尻武史
●和歌山県
ハント色に染まるまで/山出明弘
●岡山県
ドレミの歌/堀俊英
●高知県
妖怪村 他① 岡林大
●福岡県
ROT TECHNO 他③/渡辺隆史
●鹿児島県
グラディウス2「古代惑星のテーマ」/宮山和久
(整理日10月23日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

・イラスト部門
●北海道
北の海 他①/佐藤武三
メザメ 他①/千葉俊治
●青森県
西表山猫 他① 佐々本達也
頑張りマツタ/小沢達郎
●岩手県
平和共存 阿部徳日呼
星をみるひと-LITTLE PSYCHICS- 他① 佐々木周
炎 他②/小林尚
●秋田県
らぶりい♡がある 他①/成田淳
「なに?」 他② 三留貴史
MASTER-LORD 他①/佐藤幸一
●東京都
誇めなさい/伊藤直輝
掲示物 他①/高橋正人
座る大仏/古谷和俊
ねこじゃらしい〜/四辻孝文
●神奈川県
あーゆきだ/渡辺効一
自画像 他①/高橋真
夜明け 他①/香香谷健

●東京都
レインボーツムリ 他①/原田俊介
●長野県
ごろんね♪ 他②/小林敬一
●富山県
超迷惑な水浴び 宮本哲也
●静岡県
北風と太陽の法則 和出伸一
●愛知県
ん? 林淳之
●三重県
今ごろ、どうしてるかなぁ 大西良一
JEALOUSY 他②/武田修治
●京都府
TANKでFIRE!!「今秋創刊 愛国戦争新聞の巻」 三浦一誠
●大阪府
はやく日本に帰りたい 武田英二郎
●福岡県
漂流銀/安立浩
Penkaw(ペンカウア) 他② 野中健
●熊本県
ヒーロー&ヒロイン/古賀圭一郎
●大分県
飛行猫 他① 和田義隆
●オランダ
DARK SIDE 他①/Marco Willemsen
・めりえ部門
●北海道
たまには妖しくせまってみよう/田牧剛
●岩手県
プフ、ごちそうさま 伊藤寛
●千葉県
ノコメント/清水美香
●東京都
ネコノミコン(笑)/宮入円
誘・惑/小久保美紀
●神奈川県
めりえ/渡辺効一
ふにゃー/高橋真
●新潟県
南極 高橋和寛
●岐阜県
お魚好き 立川秀樹
●静岡県
歌美桃発日本猫/生形直記
●愛知県
ラバーなネコ 三橋代輔
●大阪府
たべちゃった 武田英二郎
●鳥取県
MSX68/景山誠
(整理日11月1日)

紙芝居&動画教室

●北海道
私説三国志=おみくじの巻= 菊地亜沙子
りんごカレー 他①/菊地友則
(整理日11月1日)

MIDI三度笠

●山形県
1974〜16光年の訪問者〜 他①/清野浩司
●東京都
Wave Motion(Remix) 他③/藤山端樹
●三重県
トイレット 他③/小林由幸
●広島県
パワードリフト 他③/田辺智
ドラゴンクエストIII〜ぼらのテーマ〜 他①/八木雅彦
(整理日10月8日)

郵便はがき

1164-0000

760

料金受取人払

中野局承認

1086

東京都中野局

私書箱第1号

(杉並区高円寺南1-33-3)

差出有効期間
平成6年10月
31日まで

切手は
いりません

東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

MSX・FAN(588C)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ			フリガナ		
氏名			フリガナ		
住所			フリガナ		
電話	市外局番	()	郵便番号		
●大学受験コース ●高校受験コース ●一般コース(資格取得向) (希望のコースをマルで囲んで下さい)					

キリトリ線

記憶術を親子2代で完成させた

「試験の神様」こと

渡辺剛彰先生（記憶術講座・監修）



成績はビリからトップへ！

渡辺剛彰（たかあき）先生は中学2年の時、記憶術の創始者である父・彰平氏より記憶術を習い、成績は「ビリからトップへ」急上昇しました。その後、記憶術を完成させ、東大入学、司法試験合格という道を歩んだことは有名です。このため先生は「試験の

神様」と言われるようになりました。この素晴らしい記憶術を身につければ、あなたも暗記ではだれにも負けません。

記憶術の原理がスグわかる
くわしい案内資料を

無料贈呈



★このハガキを今すぐポストへ！
案内資料をさしあげます。

キリトリ線



●驚異の渡辺式＝暗記の超技術

記憶術

〈通信講座〉

- 記憶術は全部で3コース
- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース
- （資格取得向）

あの広告は ホントだった!

驚異の記憶術

一度目を通したら、
二度と忘れない!!



「試験の神様」渡辺剛彰先生が
ついに明かした秘密!
それが、この渡辺式記憶術!!

歴史年表や地理の特産物くらいは暗記する
● 周知の勉強が何日分の勉強と同じ
● 一夜漬けの勉強が何日分の勉強と同じ
になる!

記憶術が詳しくわかる 案内書無料プレゼント

2ランク・アップをめざす 必勝の記憶術 通信講座

受験のことなら任せなさい!

「自分でも信じられない
くらい成績が急上昇して…」

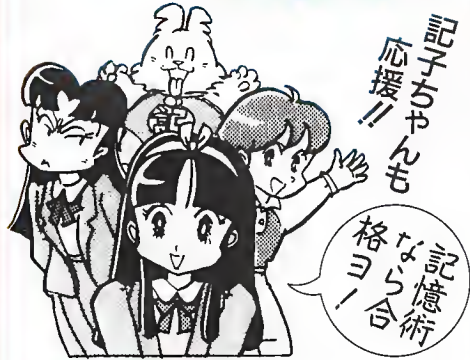
今までの暗記法は
まちがっていた!

あなたは試験の前にどんな覚え方をしていますか? 教科書や参考書をアンダーラインで真っ赤にしなが、ぶつぶつと口で唱える。時々口を離れてしま、そんな人が普通の方です。つまり今までの覚え方では、いくら時間があっても足りないのです。

超スピードで覚えられて、しかも絶対に忘れない方法があったらどんなに良いことか? と思いませんか? 記憶術を身につければそれができます。例えば簡単な歴史年表なら何と一日で丸暗記/わずか十数分で、100項目の暗記事項を覚えることだってできるのです。

実際、渡辺式記憶術の広告を信じて記憶術を習った人は、学校の成績がグンぐン伸び、最初は無理に見えた難関校にも案々合格しています。まずは、記憶術体験者の喜びのお話を読んでください。

▲全国の30万名以上の受験生が、この「イナズマ」を見て記憶術を習得した!



「記憶術
格闘
合」

苦手の英語を得点源に!
山形県大木龍一くん(山形東高校 合格)



僕が信じられない話を聞いてください。以前の成績は、学年30人中200番前後。しかし、こんな僕が県の統一テストで、全県5番になったのも、全国模試で88番になったのも、また県で上位の山形東高校に合格できたのも、実は記憶術のおかげなのです。記憶術を始めると、苦手だった英単語が1日30分の勉強で、週に100個は暗記、ついに英語を「得点源」に変えてしまったのです。また、社会と理科は前日の勉強だけで、80点を切らなくなりました。この追いつけに友人達もビックリ!!



勉強嫌いの私がテスト大好き人間に、岩手県近藤史子さん(黒沢尻南高校 合格)

勉強嫌いの私に「少しでも成績を上げて」と、母に記憶術を勧められた。この記憶術が、私の人生を変えたといつも過言ではありません。20分も勉強すれば飽きる私は、進学すら考えていませんでしたが、わずか20分でも大量に暗記できる事、また期末テストでの驚異的な結果が、私を驚かせた。なんと27番もアップしたのです。あまりの激しい上がり方に先生や母もですが、私自身が一番ビックリした。以来、テストが大好きになり、戻ってくる結果も楽しみで、とにかく信じられないくらい、成績も向上していききました。そして中学最後の実力テストでは、念願のトップを取ることができました。

超高速で覚えられる
のに、忘れない!!

記憶術の威力がどんなものかわかり

ましたか? 記憶術は今までの暗記法とこんなに違います。

- ① 超スピードで覚ええられる
- ② 一度に大量に覚ええられる
- ③ 楽しく覚ええられるから頭が疲れない
- ④ 一度覚えたら、いつでも必要な時に思い出せる
- ⑤ 集中力がつき、ますます頭の回転が良くなる

さあ、このすばらしい技術を受験に利用しないのは、大きな損といえます。あなたもさっさと記憶術を試してみませんか? 今、詳しい資料をプレゼント中です。

記憶術のくわしい案内資料
無料贈呈中!!

▼ 記憶術ってどんな方法なのか、くわしく知りたい方は、このページのどじ込みはがきをポストへ! 案内資料を無料で差し上げます。

▼ 記憶術講座は目的別3コースに分かれていますから、希望のコース名も忘れずにね!

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格試験)



お急ぎの方は電話でどうぞ!
03(6631)2001
(朝7時~夜9時まで、年中無休)
〒166 東京都杉並区高円寺南1-33の3
東京カルチャーセンター
必勝の記憶術講座

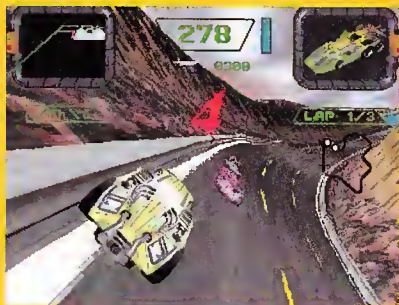
左のハガキを今すぐポストへ! 資料無料贈呈!

ゲームも、音楽も、カラオケも、写真も、
1つのCDプレイヤーで楽しめる。
そんなすごいマシン3DOの
すべてを紹介した専門誌登場!

その名は「3DOマガジン」!!

3DO MAGAZINE

スリー・ディー・オー・マガジン



○3DO専用 スピードと実写がすごいゲーム
「CRASH 'N BURN」



○音楽CD CDプレイヤーと同じ。
音楽の他にきれいな画面も出るよ



○フォトCD コタックのデジタル写真。パソ
コン同様拡大縮小も自由自在



○タイトル画面 だんごマークは3DOが
世界共通の規格のしるし



CDカラオケ

勝手にジンドバッド

作詩 桑田 佳祐
作曲

○CD-G CDサイズのカラオケも絵の
出るCDも楽しめるのだ

オールカラー

好評発売中

定価 480円

徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3439)6231代

FM音楽館

このページは要🎵です。

楽評・よっちゃん

いやいやいや、投稿作品のレベルがすっかり高くなっちゃって、選ぶのもひと苦労、うれしい悲鳴をあげてます。昔のように、気軽にサイヨーしづらいのがちょっと悲しい。今回は少し多めの10作品です。



L I N E U P

オリジナルは、フュージョン風の「細胞分裂」など、全6曲。ゲームミュージックは、アイレムの「R-TYPE」と、コナミの「グラディウス2」「悪魔城ドラキュラ」から。「転ぶ大仏」は、AVフォーラムの作品

オリジナル ESTRECHO. FM4

Estrecho de Magallanes

●ノーザンタンサー平野 北海道・20歳

いかにもテクノなピコピコ音と、まるでプロフェット5から出てくるような、フィルターが閉じた感じの白玉コード(残響付き)などなど、音色が素晴らしい。曲の構成も抑揚やスペースの空け方が上手で、落ち着いた大人の作品です。

オリジナル MUDAI. FM4

無題

●ど・素人 福井・24歳

はい、はっきり選者の私の好みの作品です。無理やりなコード進行、それに平行していくへんなメロディとベース・ライン。マーチング・スネアのロールやちょっとしたアクセントもうまい。途中で音量が急に小さくなるのも、あざとくてよいですね。

オリジナル SITUP. FM4

SIT UP LATER'S ~Night Master~

●佐野博文 静岡・18歳

曲のふしぶしに若さがあふれているのが面白くて、いかにもB'z的な青春を感じてしまった(どんなやねん?)。曲の後半で「さあ」と入ってくるリード・ギターの見栄の切り方がナイス。車のカー・ステから爆音で聞こえてきそうです。

オリジナル CELL. FM4

細胞分裂

●まぶ 栃木・17歳

まぶくんはフュージョンとかもたくさん聴いていそうだけど(途中のドラム・ソロはとてよくできている)、曲の冒頭の部分がちょっと変わっていて、細野晴臣を思わせるところもある。16ビートを導入した4ビートのリズムが素敵。才能あります。

オリジナル LIST EXCITING. FM4

EXCITING SPEED

●大吉 高知・16歳

16ビートの刻みが速くてせわしないのが、エキサイティングなスピードだ。途中の高音シーケンスで部分的に音が伸びるのがグルーブ感を強めている。アクセントの「タタタ・タンタン」というわかりやすい譜割りがいかにホワイ系ダンスだ。

オリジナル DREAMS. FM4

YOUR DREAMS DON'T FINISH YET

●ZNT 東京・15歳

まずメロディ音がノイズを含んでいるのと、コーラスがかかっている音が揺れているのがナイス。この変わったビート感と硬い曲調はどこかで聴いたことがあるなあ、と思っていたら、参考にしたのがピンク・フロイドとなっていたので納得しました。

ゲームミュージック M-BEAT. FM4

アイレム「R-TYPE」より Monster Beat

©IREM CORP.

●OUT OF MEMORY 山口・20歳

残響感が素晴らしい。小さなスピーカーで聴いていても、大きな広がりを感じられます。音色がすべてシンセ・プラス系なのも一役買ってますね。これは、やはり「ブレードランナー」のヴァンゲリスの音楽が元祖なのでしょう。必聴盤ですよ。

ゲームミュージック AIR. FM4

コナミ「グラディウス2」より 空中戦闘のテーマ

©1987 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

●まぶ 栃木・17歳

まぶくん、今回2作目は「グラディウス2」からのゲームミュージック。ここでもビートがすごくしっかりしているのが印象的です。ドラムのフレーズや、ベースとの組み合わせ方なども、打ちこみビートのツボをしっかりと心得ている。聴きやすいです。

ゲームミュージック VAMPIRE. FM4

コナミ「悪魔城ドラキュラ」より Vampire Killer

©1986 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

●STUDIO TAKE 奈良・21歳

ひさしぶりのSTUDIO TAKEの作品。途中に出てくるドラムのカウベルっぽい音が間抜けでイカす。サビのところのクレッシェンドのつけ方もあいかわらず上手。でも、なにより曲が懐かしくて、思わず口ずさんでしまったのが採用の原因さ。

Notes' notes

◆Estrecho de Magallanes◆
バラエティに富んでて良いでしょう? それより3月末発売(予定)の、みやや雅彦のニューシングル、聴いてみてね!

◆無題◆採用されたのも、野尻さん、岡林さん、成瀬さんのおかげです。ありがとうございます。感想は〒914 福井県敦賀市岡山町二丁目41-1-32 谷口洋一まで。

◆SIT UP LATER'S◆突然のひらめきから生まれた曲(いうなれば偶然の産物)。B'zっぽい構成がウリである。

◆細胞分裂◆当時ラジカセという環境だったため、大太鼓がボコボコです。行8010のY222の値を80ぐらいにしてみてください。

転ぶ大仏

●歩く大仏

東京・15歳

あはは、これは音楽というよりはAVフォーラム的な作品なんだけど、素晴らしい音なのでぜひ紹介しましょう。歩く大仏クンの「初めて作った音楽です」というコメントあり。最初がこれじゃあ、この先はすごく面白そう。音だけだと「いいなあ」くらいなんだけど、この題名とあいまって、とんでもない空想が広がっていく。ジュール・ベルヌのSFのようだ。

LIST

Yコマンドを駆使した「EXCITING SPEED」のリストを掲載。なお、音色設定の部分については、次ページの「FM音楽塾」でも教材として使用

EXCITING SPEED

EXCITING.ORG

[illegible][illegible]

```

990 POKE&HFA2C,10:POKE&HFA3C,10
990 POKE&HFA4C,6:POKE&HFA5C,3
1000 POKE&HFA5C,2:POKE&HFA7C,3
1010 ' PLAY THE MUSIC
1020 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1030 PLAY#2,"","","","","","","RZ,P0
1040 PLAY#2,"","","","","","","P0
1050 PLAY#2,"","","","","","","R0,P0,S0
1060 PLAY#2,"","","","","","","R0,P0,S0
1070 PLAY#2,A0,B0,"","","","","R0,P0,S0
1080 PLAY#2,A0,B0,"","","","","R0,P0,S0
1090 PLAY#2,A0,B0,C0,"","","","R0,P0,S0,G
0
1100 PLAY#2,A0,B0,C0,"","","","R0,P0,S0,G
0
1110 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,R0,P0,S0,G
0
1120 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,R0,P0,S0,G
0
1130 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,R0,P0,S0,G
0
1140 PLAY#2,A1,B1,C1,D0,E0,F0,R1,P1,S1,G
1
1150 PLAY#2,"","","","D0,E0,F0,R2,P2,S0
1160 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R3,P3,S3
1170 PLAY#2,"","","","D0,E0,F0,R2,P2,S0
1180 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R3,P3,S3
1190 FORZ=0T01
1200 PLAY#2,AS,BS,CS,DS,ES,FS,RS,PS,S0
1210 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,FS,RS,PS,S0
1220 PLAY#2,AS,BS,CS,DS,ES,FS,RS,PS,S0
1230 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,R6,P6,S0,G
6
1240 IFZA=1 THEN 1460 ELSE NEXT
1250 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,R7,P7,S0
1260 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,R7,P7,S0
1270 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,R7,P7,S0
1280 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,R8,P8,S0,G
B
1290 PLAY#2,"","","","","","","R9,P9,S0
1300 PLAY#2,"","","","","","","R9,P9,S0
1310 PLAY#2,"","","","","","","R9,P9,S0
1320 PLAY#2,"","","","","","","RA,PA,S0
1330 PLAY#2,"","","","","","","R9,P9,S0,G
A
1340 PLAY#2,"","","","","","","R9,P9,S0,G
A
1350 PLAY#2,"","","","","","","R9,P9,S0,G
A
1360 PLAY#2,"","","","","","","RA,PA,S0,G
A
1370 PLAY#2,AB,BB,"","","","R9,P9,S0,G
A
1380 PLAY#2,AB,88,"","","","R9,P9,S0,G
A
1390 PLAY#2,AB,88,"","","","R9,P9,S0,G
A
1400 PLAY#2,AB,88,"","","","RA,PA,S0,G
A
1410 PLAY#2,AB,88,"","D8","","R9,P9,S0,G
A
1420 PLAY#2,AB,B8,"","D8","","R9,P9,S0,G
A
1430 PLAY#2,AB,88,"","DB","","R9,P9,S0,G
A
1440 PLAY#2,AC,BC,"","DC","","RC,PC,SC,G
C
1450 ZA=1:GOTO1190
1460 PLAY#2,AS,BS,CS,D0,E0,F0,RS,PS,S0
1470 PLAY#2,"","","CS,D0,E0,F0,RS,PS,S0
1480 PLAY#2,AS,BS,CS,D0,E0,F0,RS,PS,S0
1490 PLAY#2,"","","C6,D0,E0,F0,R6,P6,S0,G
6
1500 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,R7,P7,S0
1510 PLAY#2,"","","CS,D0,E0,F0,RS,PS,S0
1520 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,R7,P7,S0
1530 PLAY#2,"","","C6,D0,E0,F0,R6,P6,S0,G
6
1540 PLAY#2,AD,BD,CD,D0,ED,FD,PD,SD
1550 FND
```

Notes' notes

◆EXCITING SPEED◆全体的に雑ですね。テンボずれば勘弁してください。感想▷〒781-51 高知県高知市大津甲531-19 岡林太

◆YOUR DREAMS DON'T FINISH YET◆どうもZNTです。私の曲はB-17の影響が濃いのではと思うのですが、どうでしょうか。

◆Monster Beat◆採用ありがとうございます。
楽譜を見て打ち込んだだけで苦労していません。かなり深くエコーをかけてあります。

◆空中戦闘のテーマ◆ザマバ、ザマバ
(はなはだしいの意。由来は秘密)。テン
ポが遅い/でも音ずれて直せませ
ん。残念。日本採用有り難キコト也。

「新FM音楽塾」も第3回目の今回で完結。拡張音色とYコマンドを使用したオリジナル音色設定、KEY ON/OFFとSUSの効果、連続的な音程の変化の設定などを解説

今回は、Yコマンドをより活用する方法をいくつかまとめて説明します。

■拡張音色とYコマンドによる音色設定

前回説明したオリジナル音色の設定の応用として、拡張音色とYコマンドを使用して音色を設定する方法を説明します。

拡張音色のパラメータの一部を変更してオリジナル音色を作る場合、CALL VOICE COPY命令では、

DIM A%(15)

CALL VOICE COPY(@n, A%)

というふうに、まず音色番号@nのパラメータをいったん配列変数にコピーし、

A%(m) = <音色パラメータ用変数>

のようにして変数A%(m)を変更してから、

CALL VOICE COPY(A%, @63)

で、オリジナル音色(@63)を設定していました。しかし、拡張音色の音色番号@nの後にYコマンドでレジスタに数値を書き込めば、よりかんたんに同じことができます。

リストに掲載した「EXCITING SPEED」では、拡張音色とYコマンドを使って、何種類かのオリジナル音色を作っています。行150のアメリカの部分

@22Y1, 27Y2, 11Y3, 39

では、レジスタ#1~#3に数値を書き込み、拡張音色@22を変化させています。たとえば、レジスタ#2には11(&B00001011)

を書き込み、モジュレータのKSL(キーレベル・スケール)を0(&B000)、TL(トータルレベル)を11(&B0001011)に設定しています。@22のレジスタ#2の初期値は10(&B00001010)で、モジュレータのKSL=0、TL=10ですので、この場合、TLのみ10から11に変化させているわけです。

■KEY ON/OFFとSUS

KEY ON/OFF(ビットの値が1=ON/0=OFF)は、それぞれ発音開始/終了を示します。ただし、発音終了といっても音が途切れるということではなく、実際は音の変化点を示しています。前回説明したエンベロープの変化をKEY ON/OFFと合わせて下に図示しておきましたので、参考にしてみてください。

SUS(サスティン)をON(ビットの値が1=ON/0=OFF)にすると、KEY OFFからのRR(リリースレイト)が5に設定されます。音に余韻を持たせたいときにONに設定すればよいでしょう。サンプルプログラムを作りましたので、リスト①と②を打ち込んで、SUS OFFとONの違いを聴きくらべてみてください。

① SUS OFF
PLAY#2, "a33V15Y32, 27C4"

■連続的な音程の変化の設定

Yコマンドで音の周波数を変化させ、連続的に音程を変化させることができます。ただし、周波数をそのまま入力するとビット数が多くなって管理が複雑になるため、9ビットのF-Numberと3ビットのBLOCKによって目的の入力周波数を表します。目的の入力周波数とBLOCKからF-Numberを求めるには、以下の式を使います。

F-Number =

$((\text{目的周波数}) \times 2^{18 \div 50000}) \div 2^{(\text{BLOCK} - 1)}$

※A4=440でBLOCK=4の場合

F-Number =

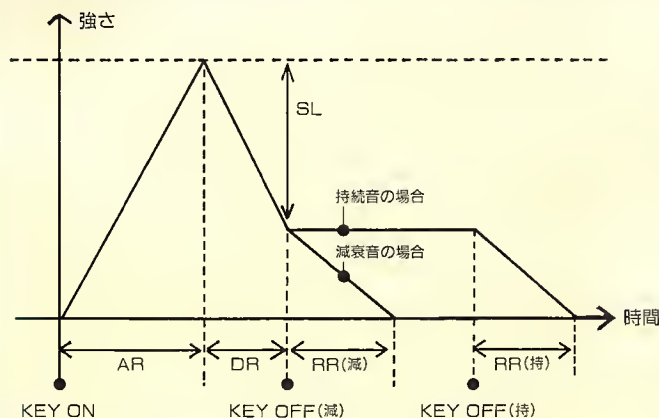
$(440 \times 2^{18 \div 50000}) \div 2^{(4-1)} = 288$

完全平均律の場合、各音階の周波数は下の表のようになります。ちなみに、1オクターブ上がると周波数は2倍になります。

MML中で周波数を連続的に変化させるには、状態継続のコマンド@Wnを使い、**@33CY16, 100@W4C+**という感じで設定するか、あるいは、**@33C&Y16, 100&CC+**というふうに、&を使って音階とYコマンドをつなげて設定します。(郎太)

② SUS ON
PLAY#2, "a33V15Y32, 59C4"

MSX-MUSICで使われているエンベロープ



※(減)はEG-TYPが減衰音タイプの場合、(持)はEG-TYPが持続音の場合を示す

各ジェネレータのエンベロープは、アタック(立ち上がり)、ディケイ(減衰)、サスティン(持続)、リリース(余韻)の4つの要素で構成される。MSX-MUSICの場合、アタック、ディケイ、リリースの、時間による音量変化(AR, DR, RR)と、サスティンの音量レベル(SL)を設定することが可能。

EG-TYPが減衰音タイプの場合、KEY-OFFはディケイからリリースへの変化点、また、EG-TYPが持続音タイプの場合、サスティンからリリースへの変化点となる。

音階と周波数(O=4, 完全平均律)

音階	周波数(Hz)
A	440.0
A #	466.2
B	493.9
C	523.3
C #	554.4
D	587.3
D #	622.3
E	659.3
F	698.5
F #	740.0
G	784.0
G #	830.6

◆Vampire Killer◆そろそろ私の名前も忘れられていた頃でしょうか？ ひざしぶりの採用によることです。お手紙をくれた皆様ありがとうございます。

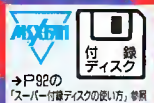
◆転ぶ大仏◆初投稿で初採用です。これからよろしく。ご意見、ご感想は〒154 東京都世田谷区弦巻2-20-4 古谷和俊まで。

◆10-11月号ベスト3◆それではベスト3の発表です。まず第1位がみそねこ「清く正しい人にはタイトルが見えます」、続いて第2位がZEE

DEN岡林だい「クレイジー番長」、そして第3位が浪速のOARSMAN「悪魔城伝説」より「Riddle」でした。(郎太)

MIDI 三度々

作品の紹介&レベルアップ・テク



前回掲載した『うまびー』が早々とバージョンアップ。また、このプログラムのために便利なツールを投稿してきたえびちゃんソフト。ひとつのプログラムから新しいものが生まれるのってステキだ。



SMFプレイヤー

うまびーVer.2.01

MSX2+ 専用

byハムヒト

SMF (スタンダードMIDIファイル) プレイヤーがついに / と前回よろこんでいたら、もうバージョンアップ。どこが変わったかという、マッ

パーRAM (プライマリーマッパー) に対応した。かんたんという、空いているRAMの分が使えるようになり50KB以上のSMFが扱えるようになった

うまびー

ファイル名
SETUP . BAT
REBOOT . BAT
FRE_SEG . COM
UP . COM

てこと。ほかにテンポの扱いとか、細かい部分も改良したそう。それからSTユーザーのために FRE_SEG.COM というプログラムをオマケに付けてくれた。ハムヒトいわく、プライマリーマッパー対応の『うまびー』はSTで再生できないファイルがあるかもしれない

いそうだ。そこで、R800-DRAMモードをR800-ROMモードにして最後の4つのセグメントを解放すると、再生できないファイルはめったになくなるか。うーん、むずかしい……。とにかくSTユーザーはこのプログラムを実行してから『うまびー』を起動しようね。

起 動 方 法

DOS2上で A>SETUP
A>UP データファイル名

SMFとエクスクルーシブメッセージのためのミニ・ツール

えびちゃんお便利ツール4パック

- ①容量の多いSMFファイルを50KBに切り詰める POWER-50
- ②『μ・SIOS』用DMPファイルをBASIC用DATA文に書き換える DMP-DATA
- ③『μ・SIOS』用DMPファイルをBASIC上でダイレクトに送信する DMP-SEND
- ④MT-32、CM-32L、CM-64でGM音源用の音色配列を使用できるファイルを作成する GM音源音色配列再生為数値作成電子計算機処理

ファイル名
①POWER-50 POWER-50. BAS
②DMP-DATA DMP-DATA. BAS
③DMP-SEND DMP-SEND. BAS
④GM-MAKE GM-MAKE . BAS

MSX2+ 専用

byえびちゃんソフト

「うまびー」の投稿を非常によろこんでくれたひとりである、えびちゃんソフトは、そのプログラムのためのツール①の『POWER-50』を投稿してきた。このツールは、大きな容量のSMFを強制的に50KBにちよん切ったファイルを作る。容量的に無理なSMFでも、曲の途中で聴くことができるようにと作ったそう。担当としても非常にうれしく、ここに掲載してよかったと思っている。ところが、その後『うまびー』のバージョンアップ版が届いた。これによって50KB以上のSMFファイル

も演奏可能になったのだが、えびちゃんソフトの気持ちがいので収録。それでは4つのツールの使い方を紹介しよう。それぞれの起動方法は下に載せたとおり、かんたん。

①のツールは始めにも説明したので、②の『DMP-DATA』から。これは『μ・SIOS』で作ったDMPファイル(おもにエクスクルーシブデータのことだと思ってよい)を、BASICのDATA文形式にコンバートしてMMLに利用するためのツールだ。これがあれば『μ・SIOS』ユーザーは自分のMIDI音

源のDMPファイルをMMLでも利用できる。このツールによって変換されたファイルはアスキーセーブファイルになるので、BASICプログラムにMERGEできる。

③の『DMP-SEND』は『μ・SIOS』で作ったDMPファイルをBASIC上で直接MIDI音源に送信するツール。これによってMIDI音源を演奏する前や、MMLを使う前に音源の設定ができる。じつは『μ・SIOS』はDMPファイルをかたんに作成できるので、こっちに慣れてしまうとBASICで作るのがめんどろな。だから『μ・SIOS』ユーザーにとって、②と③で紹介したツール

は、音楽データを幅広く利用することができる便利なものになるはず。

④の『GM音源音色配列〜』(長いネーミングはいやよ)は、今は主流となっているGM(GS)音源の音色配列に準じてMT-32、CM-32LやCM-64が鳴るようになるためのDMPファイル『GM.DMP』を作るツール。これをどう利用するかというと、MMLに追加したり、③の『DMP-SEND』でMIDI音源に直接送信したあとに『うまびー』で鳴らすこともできる。パワーユーザーは違う音源を使っている、このツールを書き換えて利用できるんじゃないでしょうか。

起動方法は①〜④すべて

BASIC上で RUN"ファイル名"

オリジナル曲のBASICプログラム(GS音源用)

夕焼けの中

MSX/R 専用

by 清水洋平

ファイル名

夕焼けの中

YUYAKE

今回の唯一の曲データ。清水洋平のオリジナル曲でBASICプログラムだ。GS音源用だから、もしMT-32、CM-32LやCM-64をもっている人は、72ページ

のえびちゃんソフトの④のツールを使って聴こう。また、違う音源の人は右の音色のうちわけを見ながら、音色番号のところを手直しして聴いてね。

「夕焼けの中」の音色のうちわけ T:トラック、C:チャンネル、P:プログラムチェンジ(音色番号)

T	C	P	T	C	P
1	1	100(Brightness), 48(Strings), 30(Distortion Gt.)	8	10	Drums(16:POWER Set)
2	2	49(Slow Strings), 48, 52(Choir.Aahs), 44(Tremolo Str)			C #2:Side Stick, D #2:Hand Clap, F #2:Closed Hi-hat, A #2:Open Hi-hat, C #3:Crash Cymbal 1, F #3:Tambourine, A3:Crash Cymbal 2, B3: Ride Cymbal 2
3	3	49, 48, 52, 44			Drums(16:POWER Set)
4	4	49, 48, 22(Harmonica), 30, 29(Overdrive Gt.), 100	9	10	C2:MONDO Kick, D2:Gated SD, F2:Loom Low Tom2, G2:Loom Low Tom1, A2:Loom Mid Tom2, B2:Loom Mid Tom1, D3:Loom High Tom1, F #3
5	5	30, 27(Clean Gt.), 29			
6	6	30, 27, 29			
7	7	33(Fingered Bs.)			

起動方法

BASIC上で RUN"YUYAKE" 〇

72の
技

大公開 パーフェクト秘打ちこみテク

by 早坂泰成 スtringsのかくれ技

早坂泰成/1961年生れ。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

このシリーズも今回でいよいよ最後。そこで最終回はStringの3つのかくれ技について話をしよう。

このかくれ技のひとつめは、じつはパラメータにある。ローランドのGS音源を例として説明するが、この音源はコントロールチェンジでパラメータをいじることができる。この音源のStringは本物に近い音色だが、鋭く攻撃的な音色で、立ち上がりも遅く歯切れの悪いものだ。そこで音色を柔らかくするために使われるパラメータが、カットオフといわれるものである。実際にはカットオフの数値を標準値(64)より小さくして(55~60くらい)音をこもらせることによって、音色に柔

らかさを出すのである。立ち上がりの遅さや歯切れの悪さを解決するパラメータのほうはアタックといわれるもので、これも実際にはアタックの数値をカットオフと同じように標準値(64)より小さくする(60くらい)ことによって、音の立ち上がりを速くし、歯切れをよくすることができる。

かくれ技のふたつめはエクスプレッションの使い方。Stringは2分音符や全音符などのロングトーンの使用が多いので、フレーズの流れを見極めると同時に生のStringらしい雰囲気作りが重要となる。フレーズの流れは目安として2小節あるいは4小節で1区切りと見ると打ちこみやすい。

Stringの音色パラメータの使用例 ※64は標準(基準)値

用途	パラメータの種類	変更値
音を柔らかくする	カットオフ	64→60前後
音をばざれよくする	アタック	64→60前後

アタックのパラメータ値を減らすことによって遅れがちになる音をジャストタイミングにすることができる。速いフレーズには有効だ。

また雰囲気作りにおいてはエクスプレッションを使うことにより、フレーズの始まりは自然に音が入り、終わりは自然に音が消えていくような強弱をつけることが重要となるのだ。打ちこみ方法については使用例を見て参考にしてほしい。

そして3つめはベロシティの使い方。Stringのほとんどはロングトーンであるが、曲の変わり目や盛り上がり

る直前には、そのきっかけとして速いフレーズがしばしば使われる。そういう場合は例に示したように、フレーズの始まりのベロシティは小さく、まん中は大きく、終わりは若干小さくするというような差をつける。そうするとフレーズが生きてくるのだ。

これらの3つのかくれ技でぐっとStringらしい音になるぞ。それでは新シリーズでお会いしよう。

エクスプレッションの使用例 ※エクスプレッションはなるべく細かい間隔で入れる

♩=100 C String(Hi) F G7 C

String(Low)

小節・拍

強弱

エクスプレッション値 60 → 110 110 → 80 → 110 110 → 60

この例では2小節単位でエクスプレッションを使っているが、テンポの速い曲では4小節単位で使うこともある。例の場合のエクスプレッションは、弱→強で12分の1拍くらいずつ、強→弱で6分の1拍くらいずつに細かく入れると聴きやすい。実際に入れる細かさの値はソフトの4分音符の分解能によって違うので、自分のソフトに合わせて入力しよう。ただし、ここに示した数値やタイミングはあくまでもこの例の場合のものなので、テンポや曲調によって変わることもある。

速いフレーズのエクスプレッションとベロシティの関係

♩=100 C F 8

小節・拍

強弱

エクスプレッション値 110 → 60 110に戻す 90 → 110

もしもパラメータのアタックをいじっていない(アタックの値を標準値(64)で使っていた)場合は、速いフレーズの直前でその値を減らして(60くらい)音の歯切れをよくさせるという方法もある。この方法は長く伸ばす音が残っている途中で速いフレーズがはさまっているときなどに効果がある。また速いフレーズのベロシティは始まりと終わりを若干小さく、まん中を大きくすることによって、本物のStringの音色に近づける。

楽譜のベロシティデータ (♩=96の場合)

小節	拍	クロック	ノート	ベロシティ
2	1	0	G3	90
			E3	90
			G3	80
4	0	0	A3	85
	12	24	B3	90
	24	36	C4	95
	36	48	D4	100
	48	60	E4	95
	60	72	F4	90
	72	84	G4	85
3	1	0	A4	100
			F4	100

BASIC ヒックニック



知っている人は知っているが、知らない人は
ぜんぜん知らなかったりするCIRCLE文
の円グラフ用の機能。新しい選挙制度に思い
をはせつつ、円グラフをかいてみよう。

円グラフをかくための基礎知識

去年の年末から今年のはじめ
にかけて、まるでスポーツの話
題のように国会で起きているこ
とが報道されていた。国会の各
派の勢力が微妙なバランスで
きているからこそ、こんなふう
にエキサイティング国会になる
のだろう。論議されているもの
の中身は、恥ずかしながらなに
がそんなにちがうのか、よくわ
からないままだが、日本新党、
さきがけ、新生党などの勢力が
勝ったということだけはわかる。

実際の政治的状況は衆議院の
議席が表しているはずだが、ど
ういう分布になっていただろう。

データを視覚的に見る方法は
いくつかあるが、ある集合のな
かでどの勢力がどのくらいの数
を占めているかを見るのなら、
円グラフしかない。

円グラフといえば、CIRCLE
文には、この日のために円
グラフ用の機能が備えつけられ
ている。日本の政治の行く末を
案じつつ、国会(衆議院)の議席

を円グラフにしてみよう。

■一般的な円グラフについて

円グラフを作るときは、まず
360度に対応する全体数を計算
する必要がある。この場合は、
合計551。ちなみにこれは衆議院
の定数で欠員なしの状態だ。

この全体数から、各派が占め
る割合を算出する。たとえば、
自民の場合、

$$222 \div 551 \approx 0.403$$

円グラフにおける角度に変換
すると、

$$360 \times 0.403 = 145.08$$

円の中心点から垂直に上に線
をかき、145度右に回転したとこ
ろにまた線をかけば、自民党の
勢力が円グラフ上に表される。

コンパスと分度器と定規を使
ってかく円グラフなら、話はこ
こでおしまいだ。

しかし、MSXのCIRCLE
文を使うとなると、いくつか
めんどろな問題がある。

■CIRCLE文による扇形

その問題のことはちょっと置



④現在の衆議院の勢力図

いて、CIRCLE文の円グラ
フ用の機能のことについてち
おう紹介しておこう。

CIRCLE文は、とうぜん
円をかく命令だが、開始角と終
了角を指定することで部分円を
かくこともできる。その開始角、
終了角の直に“-”(マイナス)を
付けると、その角度の半径がラ
インとして引かれるのだ。どち
らもマイナス記号をつけておく
と、扇形をかくことができる。
これだけだが、これが円グラフ
用でなければ、いったいなんの
ための機能だろうか。

さっき計算したような各党の
勢力を円グラフでかくときの角
度と、以上のCIRCLE文の
機能があれば、かんたんに円グ
ラフがかけられる……はずだが、そ
うかんたんにはいかない。

■頭を混乱させる2つの特性

まず、かんたんな問題から。

CIRCLE文では、角度を
度数ではなく、ラジアンで指定
する。ラジアンとは、360度を 2π
として指定する方法だ。

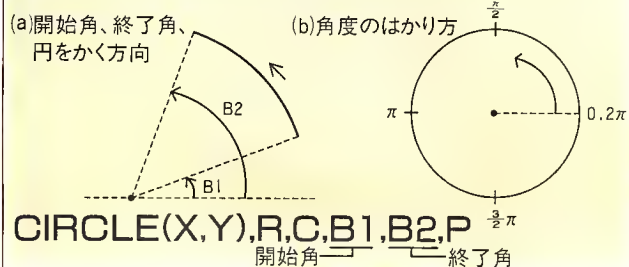
これは、その党派の占める割
合に 2π をかければかんたんに
ラジアン指定の角度が出てくる
わけだが、そのまえに π の正確
な値を与えてやらなければならない。 π の値は、以前から何度も
使っているが、ATN(逆正弦)
という関数から正確な値を仕入
れることができる。プログラ
ムのはじめに、この関数を使って、
 π の正確な値を持つ変数を作っ
ておけばいい。

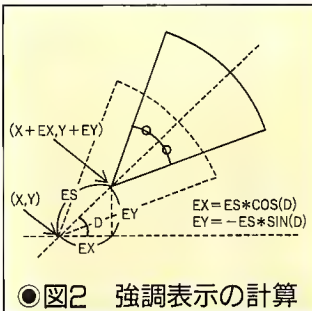
また、角度の値として使用可
能な値は絶対値で $0 \sim 2\pi$ の範
囲内だという点も要注意だ。

しかし、次のような、CIR
CLE文の2つの特性にはずい
ぶん混乱させられた。

①CIRCLE文の円は、左回

●図1 CIRCLE文の角度について





りにかかる(図1左)
 ◎CIRCLE文の角度は、中心点からXの正の方向に進んだ線を基準にしている(図1右)
 これをふつうに円グラフをかくときと比べると、①は正反対、②は直角ぶんずれている。

これに対応して、次のような対策にたどりついた。

①扇形をかく目的の角度を開始角、逆に出発する角度を終了角として扱うこと

②2分の π の角度から開始すること(プログラムの行350で設定しているB1)

これによって、見た目どおりの円グラフをCIRCLE文でかくことができる。

■ついでにできる強調表示

また、ついでにある勢力だけを強調してみたいときのための機能も考えてみた。強調のしかたはいろいろあるだろうが、ここではその部分だけを飛び出させるという表現をとった。

これは意外とかんたんで、円をかくときの中心点を、円の外側にずらしてやればいいだけだ。どのようにずらせばいいかというと、開始角と終了角のちょうど真ん中の角度で、適度な距離だ(図2)。この角度は、PAINT文で色を塗る場合の点の座標を割り出すためにも使う。

*

そして、EN-GRAPH.BP4ができあがった。行1000以降のデータを書き換えれば、いろいろな円グラフがかけられる。たとえば、1日の自分の行動の内訳を円グラフにしてみると、自分がいかに情眠をむさぼり、だらだらと食事をし、遊んでばかりいるかということがよくわかる。

●強調機能付き円グラフ表示プログラム EN-GRAPH. BP4 MSX 2/2+VRAM64K

```

100 '===カメン ショキカ
110 SCREEN 5,0:COLOR 15,0,0:CLS
120 OPEN "GRP:" AS #1
130 '===ヘンズ ショキカ
140 PI=ATN(1)*4 '===エンシュウリツ
150 X=70:Y=100:R=50:ES=20:L=16:P=1.1
160 LX=X+R+5:Q=R*.(0
170 '===データヨミコミ
180 READ N '===クワフコウモク ソウスウ
190 DIM N$(N),A(N),E(N),B(N)
200 READ N$(0) '===クワフ ノ ナマエ
210 FOR I=1 TO N
220 READ N$(I),A(I),E$
230 E(I)=VAL("&H"+E$)
240 A(0)=A(0)+A(I)
250 NEXT
260 '===ソート
270 FOR I=1 TO N-1
280 FOR J=I+1 TO N
290 IF A(I)<A(J)
THEN SWAP A(I),A(J)
:SWAP N$(I),N$(J)
:SWAP E(I),E(J)
300 NEXT
310 NEXT
320 '===クワフ ノ ナマエ ヲ カク
330 DRAW "BM=X;10":PRINT #1,N$(0)
340 '===クワフ ヲ カク
350 B1=PI/2 '===サイショノ カイシ カクト
360 FOR I=1 TO N
370 '===カクトノ ケイサン
380 B(I)=A(I)/A(0)*PI*2
390 B2=B1:B1=B1-B(I)
400 IF B1<0 THEN B1=B1+2*PI
410 '===イロ ノ ケイサン
420 C=E(I) AND 15
430 '===キョウウ、ポイントスル テン ノ ケイサン
440 D=B1+B(I)/2
450 DX=COS(D):DY=-SIN(D)
460 IF E(I)≠16
THEN EX=ES*DX:EY=ES*DY*P
ELSE EX=0:EY=0
470 '===クワフ ト モシ ヲ カク
480 CIRCLE (X+EX,Y+EY),R,C,-B1,-B2,P
490 PAINT STEP(Q*DX,Q*DY*P),C,C
500 LINE (LX,(I+1)*L)-STEP(8,8),C,BF
510 DRAW"BM+4,-8"
:PRINT #1, USING"### & &"
;A(I);N$(I);

```

```

520 NEXT
530 GOTO 530
1000 '===データ
1010 DATA 8,シュウキイン
1020 DATA ジャカイ ,76 ,09
1030 DATA シンセイ ,61 ,07
1040 DATA サキカケ・シントウ,53 ,1A
1050 DATA コクメイ ,52 ,0D
1060 DATA ミンシャ ,19 ,05
1070 DATA キョウサン ,15 ,08
1080 DATA シンミン ,222 ,04
1090 DATA ソノタ ,8 ,0E

```

■画面初期化
 110 スクリーン設定、色設定
 120 グラフィック画面に文字を表示する準備
 ■変数初期化
 140 π (円周率)計算
 P I 円周率
 150~160 円描画用変数の設定
 X,Y 円の中心座標
 R 円の半径
 ES 強調表示のときの離れぐあい
 L 表示される文字の行送り
 P 偏平率(真円に見えるよう調整)
 LX 色見本の四角を表示するX座標
 Q 中心からペイントする点までの距離
 ■データ読みこみ
 180 データの項目数読みこみ
 190 それに応じた配列宣言
 N\$(n) 項目名/N\$(0)はグラフの名前に使用
 A(n) 項目nの素データ/A(0)は全体数として使用
 E(n) 項目nの特性(強調表示の有無と色コード) ※E\$から変換
 B(n) 項目nが占める角度
 200 グラフの名前読みこみ
 210~250 各項目のデータ設定
 220 項目名、素データ、特性データ読みこみ
 230 特性データE\$をE(n)に変換
 240 全体数計算
 ■ソート
 270~310 素データの大きい項目ほど添字が小さくなるようにソート(2数を比べ、添字の大きいほうの素データが小さければ名前ごと入れ換える)
 320~330 グラフの名前をかく
 ■グラフをかく
 350 見た目の角度0を2分の π としてB1に設定
 B1 CIRCLE文の開始角
 360~520 各項目を円グラフでかく
 370~380 その項目が占める角度B(n)を計算
 390 終了角B2に出発する角B1を設定、開始角B1に目的の角度を設定
 B2 CIRCLE文の終了角
 400 B1が0になったときのみ、B1を-2 π とする ※0ではマイナスと見なされず、扇形にならないため
 410~420 E(n)からCを計算
 C 項目の色
 430~470 強調、ペイント用の計算
 D 開始角と終了角の中間の角
 DX,DY 角度Dのsinとcos
 EX,EY 強調表示用の座標増分
 480 グラフをかく
 490 各項目に決められたの色を塗る
 500 項目名用色見本の四角をかく
 510 色見本の四角から4ドットはなし、項目名と素データを表示する
 530 永くループ

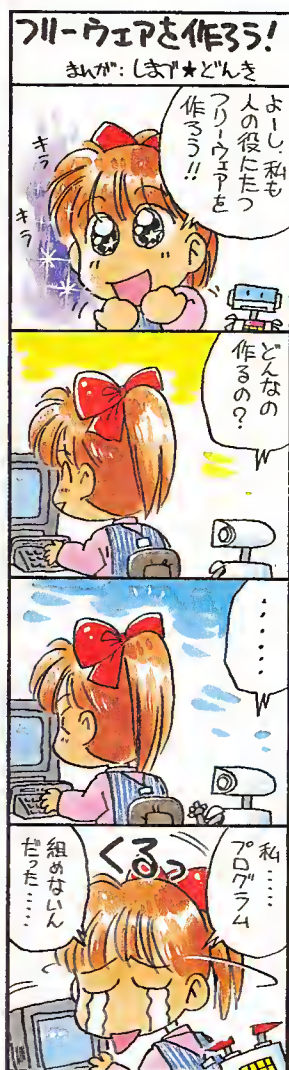
■データ
 1010 項目数とグラフの名前
 1020~1090 それぞれ、項目名/素データ/特性データ(16進数2桁で表現。上位1桁が0でなければ強調表示、下位1桁は色コード)
 ※データを変更して別の円グラフをかくときは、行1010の項目数とグラフの名前を変更し、その項目数とおなじ数のデータを上記の順に設置してください。

パソテン 通天図

パソ天が初めて行った企画、MSXフリーソフトウェア大賞にたくさんの投票が集まった。積極的に参加してくれた人、本当にありがとう。



MSXフリーソフトウェア大賞決定!!



12-1月号のこのコーナーでみんなに呼びかけたMSXフリーソフトウェア大賞、および特別賞が決定した。内容は下の表のとおり。特別賞のなかには、さらにユーザー賞という賞も設けられた。それぞれの賞の紹介は77~80ページを見てほしい。

知らない人がいるかもしれないので、かんたんにMSXフリーソフトウェア大賞を説明しよう。この企画はそもそもMFC(草ネットの7人のシスオパたちで結成された有志)から提案されたものだった。彼らは、数々のフリーソフトウェアを作っては発表している作者たちに感謝をする機会がほしい、また、ネットワーク以外のMSXユーザーにもこれらの優秀なソフト

の存在を知ってもらいたい、そしてこういう機会をもつことでMSXやフリーソフトウェアをもっと活性化させたい、とMファンに伝えてきたのだ。これらはパソ天でもいつも願っていたこと。だからこの企画を全国規模で行うにはMファンがやるしかないと思い、編集長を説得し、おもだったメーカーに協力をお願いして、もちろんMFCにも協力してもらい、やっと12-1月号で開始することができたのだ。それぞれの賞の決定方法は、MSXフリーソフトウェア大賞はみんなの投票でいちばんポイントが高かったものとし、特別賞はこちらがお願いしたテーマで各メーカーに選考してもらうという形だ。投票はひとり5ポ

イントの持ち点制とし、5ポイントの範囲で自由にソフトを選んでもらい、ハガキかメールで投票してもらった。

じつをいうと、パソ天でこういう大きな企画をするのは初めてだし、Mファンのみんなはいったいどのくらいフリーソフトウェアというものに意識があるのかと、最初はちょっと不安だった。まして投票はMファンのアンケートハガキではなく、自分の意志でハガキなりメールなりを送らなければならないのだ。ところが、いざ始めてみたら投票ハガキがコンスタントに送られ、メールも送られてきた。みんなのフリーソフトウェアに対する前向きな気持ちがよくわかって本当にうれしい。

MSXフリーソフトウェア大賞&特別賞

MSXフリーソフトウェア大賞		PMシリーズ	べばあみんと☆すたあ作
特別賞	パナソニック賞	くまのベネディクト	ベルくま出版作
	アスキー賞	File Management Tool for MSX(FMTM)	バックマン作
	マイクロキャビン賞	BLS	青河作
	ブラザー賞	ALL ZERO	ひっとまん作
	ビッツ賞	MGSシリーズ	Ain作
	Mファン賞	MAGロード/セーバ	MERON作
	ユーザー賞	GAZE OPLLdriver	OUTSIDE作 Ring作



大賞を決定するのはみなさんです MSXフリーソフトウェア大賞決定!!

主催 MSX・FAN

MSXフリーソフトウェア大賞

みんなの投票によって選ばれた「PMシリーズ」は、Mファンの読者なら知らない人はいない

はず。なぜなら付録ディスクの解凍のときに、いつもお世話になっているからだ。このソフト

に投票されたポイント数は、なんと全体の4分の1を占めた/いかにみんなが便利で、なくて

はならないと思っていたのかがよくわかる。作者のコメントを含めて紹介しよう。



PMシリーズ

作者 ペばあみんと☆すたあ

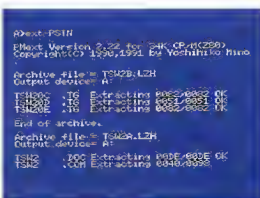
Mファンの付録ディスクの解凍でいつもお世話になっているPMextが、みごと大賞に輝いた。いつも付録ディスクに圧縮ファイルを入れることができるのも、ひとえにこのソフトがあるおかげ。見た目が派手なものではないので、どんな結果になるかと思っていたが、ダントツの1位となった。PMEXTのほかにも、PMARC(圧縮ツール)、PMSFX(自己展開モジュール)PMEXE(自己展開実行モジュール)

ール)など、ファイルの圧縮、解凍に関係したシリーズがある。ほとんどがPMEXTへの投票だったが、ここではPMシリーズとして紹介させてもらう。

これらのソフトは、CP/M(8ビットCPU用のOS)で作られており、作者のぺばあみんと☆すたあさんはじつはMSXユーザーではないのだった。PC-8801など、MSX以外の8ビット機ユーザーにも重宝されたソフトである。



◎おなじみ付録ディスクの複写・解凍中の画面



◎こうやって解凍をしてくれているソフトがPMEXT.COMだ

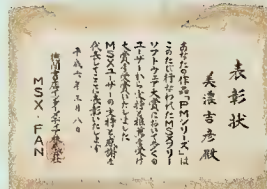
ぺばあみんと☆すたあ

①25歳。②開発当時は大学生でした。③去年大学院を修了して就職。今はSE1年生をやっています。④ごめんなさい、MSXは使ったことありません。⑤マシンはPC-8801mkII FR、CDOS2にCP/Mエミュレータを乗せて、Z80Rという外国のフリーソフトウェアのアセンブラを使っていました。⑥高校1年生のときからです。高校生のときは某雑誌のソフトウェアコンテストに何回か応募して、入賞したこともあります。⑦最近ではフリースターブがメインで、自分でホームページ(ちなみに内容は谷山浩子ファンクラブです(^.^))も開いています。⑧はじめてarkに触れたとき、データを圧縮するという考え方にカルチャーショックに近いものを感じて、arkの圧縮率を上回るものを作ってみたくまりました。⑨とにかく、メモリとの戦いでしたね。起動時にしか使わない初期化ルーチン



のメモリまで、ワークエリアとして利用しています。⑩今は仕事が忙しくて何もできない状態なので、余裕がきたらまた何か作ってみたいと思っています。PMシリーズとは別に、PopCom/ (某雑誌とは無関係(^.^))という自己展開実行専用のツールもあります。アルゴリズムを少し単純にして、そのぶん高速展開を実現しています。よかったら使ってくださいまし。

MSXフリーソフトウェア大賞賞状



ユーザーを代表してMファンよりこの賞状と賞金5万円をぺばあみんと☆すたあこと、美濃吉彦さんに贈ります。

◎投票ではみんながイチオシ!

みんながPMシリーズを推薦した理由を紹介しよう(敬称略)。■LHAに劣らない圧縮率/東京・野瀬蔵吉■圧縮率が高い/愛知・佐々木宏司■とにかくお世話になっている。これなしにはディスクにおさまりやしない/東京・デツ■すでに空気や水のように浸透しているのを評

価/富山・吉岡昌徳■Mファンも含め、これがなくては今のMSXが成り立たない。大変世話になっているから/静岡・須山敏康■手軽に圧縮・解凍ができる/新潟・武藤誠■これは入れないとね/茨城・千葉邦治■使用回数が多く実用的でお世話になっている/和歌山・町田裕計

■フリーソフトウェアにはかかせない。解凍でいつも使うから/愛知・西田一道■Mファンディスクの影の主役ともいえるこのソフト。解凍がとっても速くてキレイ/奈良・松塚健■このソフトがフリーウェアであることにはだれもが感謝すべきだろう/大阪・鈴見咲君高

HOT NEWS!

TAKERUに『フリーソフトウェア100選』が登録

同人地下工房でもちょっと紹介しているが『MSXフリーソフトウェア100選』がTAKERUに登録された。なんと600円だ。スペック的なことは同人地下工房にまかせて、ここではその中身の一部分を紹介しよう。今回のMSXフリーソフトウェア

大賞となった『PMシリーズ』が一式、『OPLLdriver』の最新版や演奏データ、『BLS』、『くまのベネディクト』シリーズのNo.1~3も入っている。そのほかにどんなタイプのものがあるかというと、たとえばCGにしばって見たて、MAG・MAKI・PIC形式の画像データ

表示ソフト、View上でBLOAD形式の画像データを見るためのソフト、『グラフサウルス』(ピット)で描いた絵をViewのBOK形式データに変換するソフト、JPEG形式の画像データを表示するソフト、BMP形式の画像データ(MS-Windowsの壁紙など)を

表示するソフトなど、それ以外にもまだ数種類ある。キミのMSX環境もガラッと変わるだろう。●このソフトの内容に関する質問や問い合わせは、切手を貼った返信用封筒を同封したうえで、〒326 栃木県足利市市島町1776-3 アスカットまで。

特 別 賞

Mファンでおなじみのメーカーに協力してもらって設けた特別賞も、みんなの投票と一致する部分が多かった。やっぱり、みんながいいと思うソフトはメ

ーカーの人の目にもとまるのだろう。また、さらに2作品をユーザー賞に決定した。はじめに予定していなかったこの賞は、みんなの支持があまりにも多か

ったことから、編集長が作ってくれたのだ。

というわけで特別賞はぜんぶで8作品になった。それぞれの賞の選考のもととなったテーマ

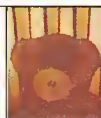
を、それぞれのカコミの最初に太字で載せたので見てほしい。選ばれたソフトは、もしかするとみんなが想像していたとおりだったかもしれない。

パナソニック賞

くまのベネディクト

MSXView用絵本ソフト

作者 ベルクま出版



MSXView用の絵本のようなソフト



家族みんなで楽しめる

①ふたり(ベルーシ、くまさん)で作っていますが、あわせて7才です。②ふたりとも教えることを職業としています。③7年。④ふたりともパナソニックFS-A1ST+HDインターフェース+HDD+MSXView。⑤7年。

⑥アスキーネットとニフティサーブ。⑦ベルーシ、くまさんと子供が生まれ、なにかMSXを使って子供のための作品を作れないかと思っていました。そんなとき、ベルーシ宅の熊のぬいぐるみ「ベネディクト」を使った電子絵本

を作ることを思い立ったのです。⑧最初に掲載したとき、思いがけず大変ご好評をいただき、うれしくてしかたがありませんでした。特に本職の方々にもほめていただいたのが感激でした。⑨今後は他機種への移植もしたいです。パナソニック賞ということで、ぜひ3DQに移植して下さい(笑)。

講評



松下電器産業(株) ワープロ事業部 高居さん

この作品は、まるで絵本から主人公が抜け出てきた感覚で、小さい子供といっしょに遊べるとも家庭的な作品で、親子の会話が自然とわいてきそうです。同時に、今後の学校でのパソコン教育の足がかりになるかもしれません。これからも家庭のつながりができるような作品を期待しています。



パナソニック賞品の「ソフトアタッチェ」を贈ります。

アスキー賞

File Management Tool for MSX(FMTM)

作者 パックマン

ファイラ



ファイルの管理がぐつとやりやすくなる



いちど使ったら手放せない便利なツール

①28歳。②SE。③5年間くらい。④パナソニックFS-A1WX+RAM128K増設(改)+MSX-DOS2カートリッジ(128K)スター精密製インパクトプリンタ⑤5年。⑥ニフティサーブ。⑦自宅のA1WXでソースリスト

を作成し、会社での入力端末であるJ3100へコピーするという仕事のやりかたをしているうち、J3100にあるFILMTN(フリーソフトウェアのファイル管理ツール)のようなものがほしくなり、作りました。⑧初めてのMSXの

ソフトでしたので、経験不足で相当な苦労がありました。⑨次期バージョンのテスト開発環境のFDが破損をして以来、棚上げ状態となってしまいました。現在はAT互換機を所有しているので、時間があったらWindowsのアプリケーションでもやっていきたいですね。

講評



(株)アスキー システム事業部 加藤さん

このFMTMは、操作がわかりやすく大変便利なソフトです。受賞理由もこの便利さにつきます。MSX-DOS2を使っているユーザーにとって、操作性を大きく向上させるソフトだと思います。ほかにもFMTMに負けないくらい素晴らしいソフトがいくつもありません。ほかの方もFMTMの便利さを目指して頑張ってください。



アスキー賞品の「MSX-SERIAL 232」を贈ります。

マイクロキャビン賞

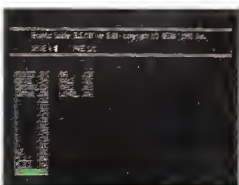
BLS

ファイラつき画像ローダ・セーバ

作者 青河



多くの画像フォーマットに対応しているのが強み



グラフィックするならこれが便利

①34歳。②SE。③最初がパナソニックFS-A1WX。現在はFS-A1GT。④FS-A1GT+MEM768+DOS2-TOOLS。⑤テキサス・インスツルメントのプログラム電卓T158(当時10万円ぐらいした)で組んだの

が最初。Z80アセンブラは初代のNECのPC-6001で覚えました。画像圧縮に興味を持ったのはこの頃から。⑥PP-NET(名古屋)、HOR-NET(愛知)、ナツメネット。⑦MSX-DOSから直接BSAVE形式の画像

ファイルを読み出したという要望があったため。PC9801のFDやYARQを参考に、拡張子連動で画像を表示するファイラモードを作りました。⑧各画像フォーマットの仕様の入手に苦労しました。⑨MSX版の「足し算」(二枚のMAG画像を一枚にくっつけるツール)を開発中。

講評



(株)マイクロキャビン 企画開発課 中津さん・末永さん

中津(写真左)・なんでもありのグラフィック表示ツールで便利。ちょっと操作系に色気がないのが弱点かも。今後のバージョンアップに期待。/末永(写真右)・スクリーン12で表示できたりするのはすごいです!! もう、なんでもありありという感じで作者のツールに対する意気込みを感じました。



マイクロキャビン賞品の「プリンセスメーカー」を贈ります。

パズルゲーム

ブラザー賞

ALL ZERO

作者 ひっとまん



①マスに数字をすべって
するパズル



女性の目から見てGOODなもの

どうも、僕がひっとまんです(最近には
ゆーまんとか名乗っている)。使用してい
るマシンは、パナソニックのFS-A
1GTと改造したST、あとソニーの
HB-F1XVもあります。他に98な
んかもあるけどほとんど使っていませ

ん。また、ゲーマーなのでメガドライ
ブやNEO・GEO、ゲーム基板も持
っています。MSXは5年前にHB-
F1XDJを買ってからXV→ST→
GTと新機種が出るたびに買っていま
す。プログラムは小学校の頃からやっ

てて、小6のときはすでにマシン語に
手を出していました。「ALL ZERO」
は1週間に1つゲームを作ってい
たときの作品なので、あまり手間がか
かっていません。最近はずつめネット
で対戦オセロをするのに凝っています。
また、ゲームはもちろんツールも開発
中の物があります。

講評



ブラザー工業(株) TAKERU事務局 荒川さん

女性の目から見た選考ということだったのですが、素直に「おもしろい」と思ったものを選びました。この作品
はすごく難しい! 難しいんだけどルールに目新しさがあって、シンプルにできている。昔、はやったルービック
キューブみたいに数学的思考が必要で、久しぶりに頭がほぐれた感じがしました。



ブラザー賞品の
「ソーサリアン」ほ
か2本のソフトを
贈ります。

ビッツ賞

MGSシリーズ

FM音源ドライバ・演奏ソフト群

作者 Ain



①付録ディスクでも抜群に
人気高い音楽ソフト



音楽するならこれがおすすめ

①20才。②プログラマ。③4年。④ソ
ニー、HB-F1XDJと日本語MS
X-DOS2カートリッジ(RAM512
K)+コナミ「スナッチャー」のカートリ
ッジ(SCC音源)/PC-286C+110
MバイトHDD。⑤10年。⑥MARIO-

NET、ナツメネット、FALCON-
NET。⑦MDXSに感動したから(そ
れだけで)。⑧苦労した事はいろ
うありましたが、好きで作っていた
ので、楽しかった事の方が多かもし
れません。原因不明のバグで悩んでも、

取れたあとは天国です!(取れなきゃ地
獄)、あえて書くと、アセンブル終了ま
での暇つぶし(をい)。⑨とくにこれと
いって何も考えていません。作りたい
物はいろいろあるのですが、作る気力
がなくて考えるだけで終わってしまっ
たりしています。最近は無気力状態な
んです(; _)。

講評



(株)ビッツ 代表取締役 栗林さん

ミュージック関係の製品が多いビッツの選出で、この作品では当然かもしれませんが、それは別としても、数々
の機能を盛り込んだこの作品のレベルの高さには驚かされます。製品ではできないタイプのソフトだと思います
ので、このようなものがフリーソフトとして成長していくことは、現在のMSXにいちばん望ましいですね。



ビッツ賞品の
楽譜入力音楽ソフ
ト「M-NOTE」を贈
ります。

Mファン賞

MAGローダ/セーバ

CGローダ/セーバ

作者 MERON



①通信で広く使われている
MAGフォーマットを扱う



友達がたくさん増えるツール

MSXとの出会いは、ワープロ代わり
にFS400Fを買ったのがきっかけで
す。MAGを作ったのは、MAGの前
身であるMAK Iを作ったので、その
バージョンアップのため作成。プログ
ラムは、FS-A1WSXとMSX-

DOS2TOOLSとテクニカルハン
ドブックで作りました。プログラム作
成上の最大のポイントは、メモリ配分
です。あとは、暴走させないこと。な
れないうちは、PUSH/POPを使
わずに、変数に記録すると、暴走しま

せん。一番苦労したのは、VRAMへ
の書き込みミスによる暴走です。賞を
いただき、大変嬉しく思っています。
MAGの仕様について教えてください
RINNさん、RINNさんにメールを
とりにてくださいだんだんきいさん、
応援してくれた皆さん、本当にどうも
ありがとうございました☆

講評



MSX・FAN 編集長 北根

Mファンではファンダム同様「ひらめき」にターゲットを当てて賞を差し上げることにしていましたが、どの作品
も「ひらめき」が感じられ、悩みました。そこで方針を変更して、このプログラムによって友だちの輪が広がるこ
と、それによって作る楽しさをみんなで共有できるという点から選びました。作者の方に感謝の意を込めて。



Mファン賞品の
「MERONのネー
入りの腕時計」を
贈ります。

みんなの投票にこたえて
ユーザー賞

GAZE

RDS作成ツール

作者 OUTSIDE

OPLLdriver

FM音源ドライバー

作者 Ring

ものを作る楽しみをみんなに伝えてね

この賞は特別の特別。みんなのた
くさんの投票と支持にこたえて、投票集
計後に編集長が設けてくれた賞だ。テ
ーマは上に書いてあるとおり「もの

を作る楽しみをみんなに伝えてね」とな
った。この2作品はMファンの付録デ
ィスクに収録したときにも非常に人
気が高かったものだ。そしてテーマに合

わせて、賞品は3DOの開発者用のト
レーナー(非売品)を贈る。これはプロ
グラマなどの特殊な仕事の人にしか手
に入らないものだ。OUTSIDEさん
とRingさんは、これを着てどん
と新しいものにチャレンジしてほしい。

300オリジナル
の開発者用トレ
ーナーを2人に
贈ります。



フリーソフトウェア大賞投票ハガキより★

●パソ通をしていないので、MファンやASCATのフリーウェア集など通販ソフトを使わせてもらってま
す。この場を借りて作者に感謝したい(愛知県・西田一造)。これはスバラシ企画ですね! プログラ
ムして何がおもしろいという、人に楽しんでもらうことだもんね。(兵庫県・Come on太郎)。



大賞を決定するのはみなさんです MSXフリーソフトウェア大賞決定!!

主催 MSX・FAN

投票結果をちょっと分析

それでは投票されたソフトおよびポイント数など、データ的なものを発表しよう。ちょっと投票期限を過ぎてしまったものも最終的には含めたので、全投票数は328人になった。そのうちハガキによる投票が282人、メールのほうは46人だった。そしてポイント数が5点に満たないなどの理由から無効票が4人分あったので、有効票は324人分の1620ポイントとなった。そして

選ばれたソフト数は65。みんなが選んだフリーソフトウェアのベスト10とそれ以外にも選ばれ

たものを下に載せておく。これらの結果を見るとわかると思うが、ベスト10で1235ポイ

ントあるので全ポイント数の76%を占めていることになる。みんなの公平な目の結果なのだ。

● 投票結果

みんなが選んだフリーソフトウェアベスト10

作品名	作者名	種類	ポイント	みんなの推薦より
PMシリーズ	べばあみんと ☆すたあ	アーカイバ	406	このツールは普段当たり前に使っているけど、よく考えると、これ以上にありがたいツールはない。おかげで付録ディスクが3倍(当社比)楽しめるから。
MGSシリーズ	Ain	音楽	208	MSXの音楽環境を高めた。操作性がよい。マウス、画面をフルに使った機能や見た目にひかれた。楽しい。
BLS	青河	画像	102	一度の起動でいくつものファイルを選べし、CGデータやテキストも読めるから。CGファイラとして便利。
MAGローダ/セーバ	MERON	画像	94	他機種のデータが使えるから。圧縮率もいいからディスクも少なくすむ。みんなが使っているから便利。
GAZE	OUTSIDE	画像	88	まさかMSXで裸眼立体視をできるとは思わなかった。新鮮だったし友達もほめていたから。おもしろかった。
OPLL driver	Ring	音楽	86	FM音源の性能をフルに引き出すことができるドライバだと思う。ポルタメントがいい。かんたんで使いやすい。
PerformerOPX	ゆじ	音楽	81	データが多いし、操作性がいいから。グラフィカルでわかりやすい。ゆじさんのいいデータがそろっているから。
Zero	Viper	エディタ	73	バズ通のアップロード用テキストを作成するのに、またダウンロードしたテキストを加工するのに重宝だ。
AEG	AEG	ファイラ	56	ファイルの並び換えや一括削除などができて、非常に便利。DOS2対応になるとうれしいな。ソートがいい。
RAE TAERM	RAELIAN	通信	41	毎日使っている大変実用性の高いソフト。高速モデムを買った理由ともいえます。快適なパソコン通信の実現。

●その他の作品

水龍の宝珠、FMTM、Api Driver、J L D、Viper、RRAMDISK、X 19268、SHEM、mab Term、NT、MM、MGSC、K J F O S、Bomb Sweeper、Luna、未沙ローダ、パネルちゃん、PopCom /、PICセーバ、

疾風迅雷、激突/質並べ、M.H.R.V、F F O R M A T、L H A、S87CON V、MSP、MGSデータ、UG10、DO S2 C A S H、T H Eはなえ、I S H、C O M、V F、C O M、G R E D、M G 1、L H P D、C O M、ガイロニア動物園鑑、DOS1 RAMDISKDEIVER、

XLDローダ、G-FORTH、SILVY、PCMREC、New VC、EMULAT E、あーみ、PCOMPLAY、由美、P M M、REL M J E、K P、かいじゅうをたおそう2、1575SO8、BAS、CH I N Y A、MAIDOSSJSS、J T Y P E、L Z C O M、C O M

投票参加プレゼント送るからね!

積極的に参加してくれた人、どうもありがとう。投票者プレゼントを200名に送ります。各メーカーからいただいたテレカ、シール、メモ……といろいろあ

るけど、どんなグッズが届くかは、こちらにまかせてほしい。また、このプレゼントは発送をもって発表とさせていただきます。必ず送るからね。



MSXフリーソフトウェア大賞を終えて

by MFC&編集部

この企画の協力者であるMFCとホッと一息ついた感想。☆このイベントで、MSXで「何か」を作っていく人の意識が高まってくれたらうれしいです。(AME)☆使用者の感想あつてのフリーソフトウェア、そして作者。この人間的な関係を高めていくと共にプログラミング技術も高まれば、それ以

上の事はありません。(マッティー)☆今回はイベントの枠組みを生み出したにすぎません。MSX界を活性化させる、より素晴らしいソフトをユーザーの手から担ぎ出してください。(T-Kun)☆何とか無事に終わられてほっとしてる。このイベントが少しでもMSXの活性化につながるというね。(TOMSON)

☆選ばれなかった無数の作品の中にもキラリと光るものが数多くありました。そういうものを発掘するのも楽しみ方のひとつですね。(MARIO)☆たくさんの投票にかこまれ、これほど読者を身近に感じたことは今までになかった。MFCのみなさん、ごくろうさま。(編集部)



今回のフリーソフトウェアは、12-1月号で収録した『水龍の宝珠・前編』の続編、アスキーネット会員のグループAMUES、C制作の鑑賞ソフト『水龍の宝珠・後編』を付録ディスクに収録

した。前編の続き、シーン11から20までが入っている。対応機種はMSX2/2+以降、VRAMI28Kで、FM音源、漢字ROMが必要。第2水準漢字ROMもあるのがのぞましい。

◎今回のフリーソフトウェア

水龍の宝珠・後編

TSW2A. LZH
TSW2B. LZH
TSW2TG. PMA
TSW2TXT. PMA
TSW2OPX. PMA

※アスキーネットより転載

by AMUES C

水龍の宝珠・後編

このソフトを鑑賞するためには、MSX-DOSのディスクにすべてのファイルをコピーし、TSW2 [リターン] とする。あとは、基本的に見ているだけ。

STOPキーで一時的に中断、カーソルキー左でひとつ前のシーン、右で次のシーンへ、上でメッセージの一時停止、下でメッセージの早送り。ESCキーでDO

Sに戻る。また、起動時に、以下のオプションをつけることもできる。

／SO: シーン0から開始する。

／P: 文章の表示が、スクロールでなくページ単位にかわる。

／f 文章の表示をしない(漢字ROMがなくてもこのオプションをつければ起動できる)。

このソフトは、ネット上では、

4つの圧縮ファイルとして登録されているのだが、付録ディスク収録にあたって、オリジナルのファイルのうちTSW2. PMAのサイズが大きすぎて、付録ディスクのシステムでは正しく解凍ができないため、TSW2A. LZH、TSW2B. LZHという2つのファイルに分割して収録した。



◎タイトル画面。左上はテルナ王女かな？



◎このような画面で、音楽にあわせてメッセージが表示される



◎ティープレイク画面。勢揃いのキャラクターを見てひとやすみ

パソコン仲間でバンド結成

さる1993年の11月21日に、東京・四谷のライブハウス「四谷FLOOR VALLEY」において、「もっこりだんてい」というバンドのデビューライブが行われた。

これは、東京の草ネットFALCON-NETの会員によって結成されたバンドで、名前はちょっとマヌケだが音楽は聖飢魔IIのコピーということであってヘビー。メンバーはシスオベのTOMSONさん、1993年2月号のパソコンの、ハードウェアラボのコーナーで原稿を書いてもらったAZUMAさんなど5名。

13:00の開演には、全員が聖飢魔IIばりのメロメロのメイクで登場した。そして、聖飢魔IIのコピー曲、6曲を演奏し、いかにもロックやっついそうな女の子と、いかにもネットワークな男の子が

いりまじった満員の会場は、おおいに盛り上がった。

同じくFALCON-NETで1994年カレンダーCG集が作成された。FALCON-NETの会員によるカレンダーCG+おまけCGが入っていて、なかなかのボリューム。これは通信販売もしている。通販希望の人は、封筒の中に700円分の無記名の定額小為替と、自分の住所、氏名、電話番号、「MSX版カレンダー1個送レ」という注文を書いた手紙の2点を同封し、以下のあて先まで。ちなみに、FALCON-NETのアクセス番号は03-3403-2649(24時間)、いつでも会員大募集だそう。

■通販希望の送り先: 〒150 東京都渋谷区神宮前3-11-13 FALCON-NET事務局「KillerはサイコーM」係



◎奥間まさみさん作「木枯らし君の悪戯」カレンダーの1枚



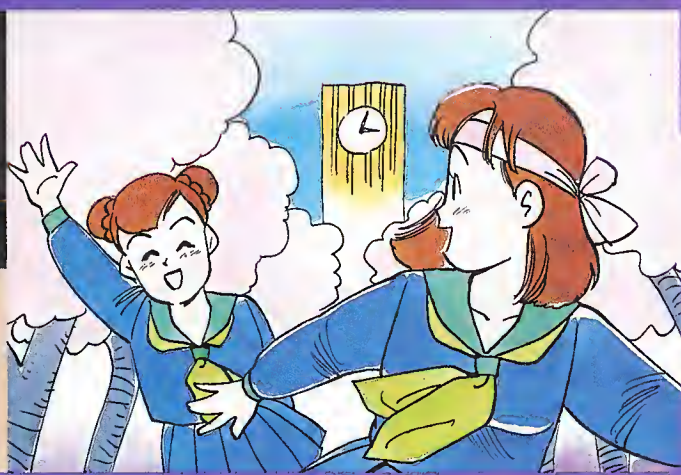
◎大友晶司さん作のカレンダータイトルCG「暦ねーちゃん」



◎聖飢魔IIのコピーということで、みんなメロメロのメイクで登場した

ドキュメントの読み方★

フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方が書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。まず、MSX-DOS上から①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名



ゲームで先に進めなくなったらQ係へ。それなら解けるぜ、という人は、必ずハガキにてA係へ。Aの採用者には3~4ヶ月後に賞金が支払われる。

㊦ やりかたはどの機種もほとんど同じ条件らしいぞ

MSXファン★コミュニケーション・ランド★ Vol.6

COMMUNICATION LAND

朝の雑踏の中。最近見かけるようになった真新しい制服に身を包んだキミが目くぎづけになる……。今日は声をかけてみようかな。 ささや

Mファンもほかのコーナーも様変わりしたというのに、ここだけはマイペースを保ってます。でも、コミュニケーションというコーナーで区切りをする意味がないよ

うな気がしてきたので、次で模様替えを検討中。だけどあんまり期待しないように。ガマックノのシステムも、もう少しなんとかしたいとは思っただけ、

なかなかいい案がなくてねえ。予想どおり投稿数が減った。ガマックノはもとより、イラストもだ。忙しいからか、それともいつまでも変化のないコーナ

ーに、嫌気がさしたのかどうかはわからないけど。これから新学期、新年度を迎えるわけだけど、ここで一発、気分を新たに投稿に励んでくれ。

第5回 読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム ガマックノ!

応募総数386通。うち無効票はついにひとけたの9通。これはうれしいんだけど、応募数が激減してしまった……。

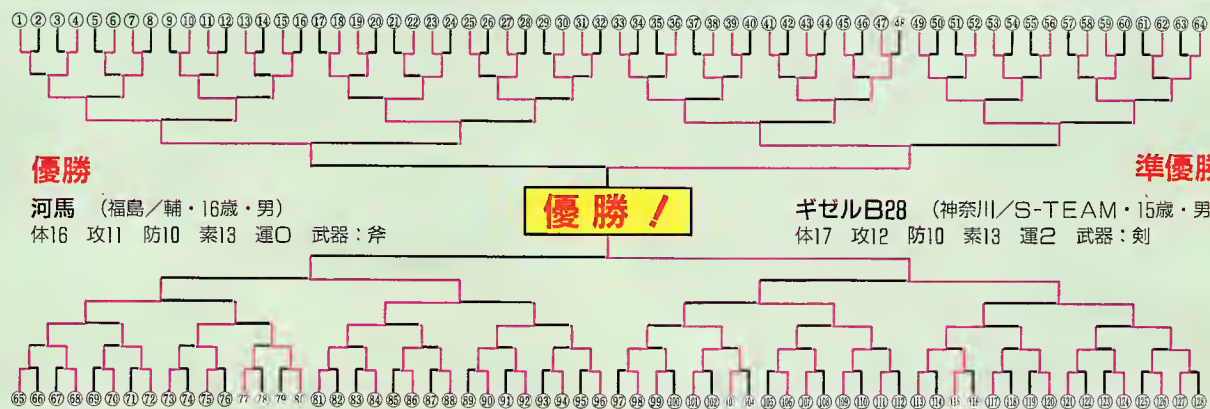
この原因は受験生や学生はテストの時期だからだろう。

ガマックノに応募するために勉強を中断して、テストに失敗でもされたらシャレにならないからね。この号を読むころはちょうどヒマな時期にさしかかるころだろうから、投稿数が期待で

きそうだな。
I 取得者のトーナメント進出が目立った今大会。準優勝はこれで2度目となるS-TEAMくん。あと1歩で優勝から見放されている。

●3位～5位のパラメータ

4	体19	攻10	防10	素11	運0	剣
81	体20	攻13	防9	素9	運0	素手
23	体21	攻11	防11	素6	運1	剣
49	体17	攻10	防12	素11	運0	剣
68	体17	攻10	防8	素14	運1	剣
109	体17	攻13	防9	素9	運2	剣



ト ナ メ ン ト 進 出 者

順位	住 所	オーナー	キャラ名	No.	順位	住 所	オーナー	キャラ名	No.	順位	住 所	オーナー	キャラ名	No.	順位	住 所	オーナー	キャラ名	No.
1	福島	藤	河馬	127	33	広島	本山友則	シーハツ	1	65	静岡	富永真奈美	浜北人	2	65	茨城	盛中智裕	ゆかちゃん	66
2	神奈川	S-TEAM	ギゼルB28	33	33	福岡	佐藤尚樹	べんぴ1号	6	65	静岡	ギタリスM	トクマシヨシ	3	65	福岡	遠見良軌	?	67
3	岡山	向井謙彰	流波社大郎	4	33	北海道	本田智範	拓ちゃん	11	65	兵庫	桂ダビスタ	トクマシヨシ	5	65	広島	ムーミ	ニティチャップ	68
4	青森	堀米克彦	のんじろう	81	33	奈良	室来祐士	清水S-PULSE	13	65	栃木	関口能一	あああ	8	65	宮城	斉藤正道	攻め	71
5	新潟	早津裕	ヤクト号	23	33	群馬	いなぼんち	黒沢康彦	20	65	岐阜	宮前篤史	ホーク	9	65	山口	野田泰弘	スイカンプリ	74
5	埼玉	今森	ウータ	49	33	東京	栗本隆広	クリトモ	22	65	北海道	どんと	クレイザー2号	12	65	北海道	浜ロー洋	エプファーマシー	76
5	大阪	竹内陽一	ドラキュー	68	33	東京	平松零	レイレン	25	65	愛媛	松本真	屈の屈の屈の屈	14	65	兵庫	波多野秀樹	おしろい坊主	78
5	埼玉	うおうおう	剣だけ黒人	109	33	滋賀	長瀬勝俊	細川モリー	31	65	兵庫	三村芳寛	ゼクロス	16	65	兵庫	川本大郎	ロードランナー	79
9	北海道	斉藤大郎	クリスティス	10	33	岐阜	前原一征	ウェンズデイ	36	65	福岡	溝口裕之	ドラゴン出口	17	65	埼玉	マイコン田中	マッチョダンディ	82
9	茨城	広谷賢	サビー	27	33	岡山	堀見一彰	ラトカス	39	65	大阪	漢川裕一	凱魔将ホルスト	19	65	福岡	岡本隆徳	木こり	83
9	神奈川	林量平	くぼけーがえる	43	33	奈良	たけのしん	ヤマトタケシ	41	65	大阪	中川京平	ジュネシス	21	65	東京	くじら	ハバクリ	85
9	京都	北村茂勝	オーロラ機	60	33	和歌山	堀見秀行	ライオン飯面	45	65	京都	ひできお	びろしき	24	65	京都	のびたくん	顔面くん	87
9	鳥取	山中善清	勇者ああ	75	33	東京	かんば大坂	タコじい	52	65	静岡	佐久瀬半太	サクセスハンター	26	65	大阪	佐藤雄一	リョーノグレイ	89
9	宮城	森雅洋	ミカエル	90	33	長崎	へるへる5号	ふげん	56	65	長崎	藤井昌平	ショウホーク	28	65	大阪	藤井憲昭	ソード君	91
9	大阪	吉田耕一郎	オビドケ牧場長	101	33	大阪	チキマ	アグレイA=V	58	65	滋賀	ココアの騎士	ムカデンジャラス	29	65	大阪	飯神タイガ	飯神タイガ	93
9	福島	大河原裕也	ヤウウ	113	33	石川	勝田浩明	ファイヤーマン	62	65	新潟	ひこの	ディーノス	32	65	大阪	みやび!!	だちやう1号	95
17	福岡	あざみ	ぞんか	7	33	北海道	M.ダブリン	ノーヨロリン	65	65	新潟	藤田裕	ケイソン	34	65	愛知	三浦孝司	舞臺	97
17	神奈川	立川真治	まんた	15	33	愛知	原田朋佳	T.セービちゃん	70	65	秋田	三浦和泰	ジュリアナマン	35	65	愛知	佐々木栄治	SHINSAN	100
17	茨城	村野弘子	ラミア	18	33	東京	中園安明	ラクティス	73	65	東京	溝口健	けんけん	37	65	広島	田中 誠	コロ田	102
17	東京	丸山彰久	ジャブーン	30	33	北海道	角田健司	白	77	65	熊本	大川健太郎	ラグドゥン	40	65	兵庫	AGE	デビルフライヤー	104
17	富山	国沢晃	無佐	38	33	東京	オノハちゃん	リーザくん	84	65	東京	牧野礼二	死ぬのは嫌ニョ	42	65	宮城	鈴木英彰	NIPPON 日の丸	105
17	北海道	宮本淳	カズ	47	33	大阪	高原憲	風船美優	88	65	神奈川	BLUE	ソニア	44	65	静岡	中村圭吾	ちゅうぞんけい	108
17	大阪	マサヒロ	界江田狂四郎	53	33	兵庫	有賀正人	バカボンのいこ	92	65	和歌山	堀見友彦	ウンモ星人	46	65	奈良	せつら	あや	110
17	滋賀	スリ吉さん	モザイク	64	33	大阪	渡辺雅人	ロノ・ハウス	94	65	福岡	カンハニー	レブロン999	48	65	東京	水田英和	大面犬	112
17	東京	気持園生	アルジュナ	72	33	福島	小笠原和裕	ヒロハシモト	98	65	青森	村林恒	さんきまマーク2	50	65	神奈川	石川雅之	八面屋製1号	114
17	長崎	機部仁	AIGT	80	33	宮城	佐藤勘太郎	あーさー	103	65	群馬	細野一光	船乗のための船	51	65	広島	マル	ブリジット	116
17	大阪	兵松誠隆	クレゴ	86	33	青森	ささきたつや	美代ちゃん	107	65	埼玉	草馬太郎	リパルス	54	65	福岡	混沌騎士	高村光良	118
17	東京	古谷和俊	歩く大仏	95	33	福島	アルパ大橋	デンギスハーン	111	65	東京	ローモン	フーディー	55	65	神奈川	西尾泰彰	ファンブル	119
17	東京	死神	エディン	98	33	静岡	ますだ	たかりん	115	65	新潟	川上猛龍	ドック	57	65	福岡	端山晋一	サーチ	122
17	岩手	歩く音機	音機	106	33	和歌山	玉置直人	キャプテンナオト	117	65	鹿児島	えでい	まあいっ	59	65	徳島	今出光俊	ミワン	123
17	大阪	森本智史	セイバーナイト	120	33	京都	福井隆一	ライナー	124	65	鹿児島	ハッカーA	Joker	61	65	佐賀	平野新一	ゲーム狂人タツ	125
17	佐賀	さむらい	セリナ	121	33	東京	日井義和	ライデン君	126	65	岐阜	大谷賢	復活ババムン	63	65	埼玉	天神龍斗	平成の格闘王	128

85



東京 / 水城たま・19歳・女
※出会いはミ
スコンかな



岐阜 / 田中將司・20歳・男
※古い自分と
の別れ。異様



宮城 / 櫻喜終・20歳・女
※確かにエキ
スパートだわ



群馬 / 蒼竜蓮綺・17歳・女
※女王様と平
民って感じ



福島 / 魔幻遥恵・17歳・女
※今度はま
とめて送って



埼玉 / 今泉・20歳・男
※これ、実在
の人か？



埼玉 / 小田有紀・21歳・女
※ひそかな想
いとの別れ

イラストコーナー (お題「別れと出会い」) & アレにひとこと (ディーヴァのあちよ〜)

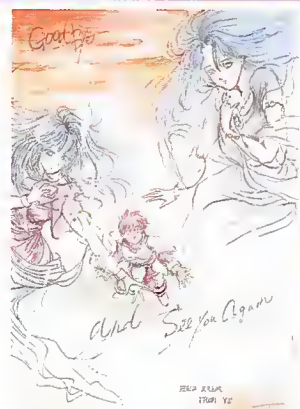
ガマック / 同様に投稿数の減少がみられた。1月という時期だったし、しょうがないね。

今回のお題「別れと出会い」は「別れ」と「出会い」のほんととはどちらかひとつでいいと考えてたんだ。両方をひとつのイラストにするのは苦しかったようで、申し訳ないことをしたと反省しています。次回のお題は単純明快「雨……」だもんね。

ところで、このコーナーはポ

イント制度になっているのを覚えているかな？ ポイントを加算して賞品に交換する。3P：図書券千円、5P：図書券3千円、7P：好きなゲーム1本、万がいちの9P：図書券1万円だ。ポイントは賞品に交換した時点でクリアとなる。ポイントと賞品を交換したい人は自己申告してください。ただし、申告してから発送まで時間がかかる場合があります。

次号お題「雨……」 次々号お題「夏」または「水着姿」



◎今回「イース」関連のイラストがダントツ (東京 / とりボール・16歳・女・1P)



◎周輪はこんなに短気か？ それともフェミニスト？ (和歌山 / 柑子・15歳・女・1P)



◎昔よくいわれた(ちえ熱)。昔よくいわせた(おさだ) (新潟 / 原真紀・18歳・男・1P)



◎カラートーンがグー。キミのことは忘れないよ (神奈川 / 山本定吉・女・19歳・1P)

ディーヴァのあちよ〜

「ディーヴァ」は一般人には難しいレベルのゲーム。そこでこの緊急お助けコーナーの登場となった。

●質問編

Q：惑星戦でBOMBはどうすれば投下されるんですか？

A：数人の人が同様の質問をしてきたが、これは見た目に変化がないのだが、指定されたブロックに戦闘が始まったと同時に投下されていて、敵の数が確実に減っているんだ。

Q：完全勝利の方法を教えてください

A：これがいちばん多かった質問だ。艦隊戦をして、情報は得ているだろうか？ そうすればおのずと何をすればいいかが見えてくるはず。キーワードは「新型OM砲」「ガンマ3」だ。新型OM砲を手に入れるには、クリシュナ・シャークのいる星系に艦隊を集結させて受け取る。ガンマ3を手に入れる方法は、「M」ではじまる名の星系へ師走に惑星戦で攻略をして植民星系にすればいい。どちらも情報を得ていればなんとなくわかることだ。そしてナーサティア双惑星への航路を開いて、星系を攻略し、シヴァ・ルドラを倒せば完

全勝利が待っている。

●攻略編

12-1月号の攻略ページをよく読んで、それでもダメな人はそれと重複すること以外の方法を載せるので、参考にしてくれ。

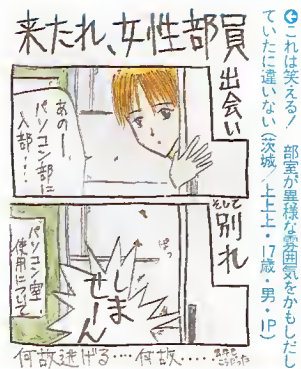
★ゲストと共に最強艦隊で攻め込むのは当然で、エネルギーを確実に取ること。攻略順は4、1、2。BOMBはその3つのエリアのどれか強いところにセット。前号の「ひとり二役」技を応用してゲストはおとりと援護射撃に用いる。移動中は楯にして被害を片方に集中させる。(大阪 / 呉松誠隆)

★戦闘はブロックの端で行い、動かしながら戦わない。危ないと思ったら制圧したブロックに戻り、いちど敵を消す。大型キャラより小さいキャラが倒しやすい。OUTにしたエリアも地上兵器は残っているので注意。バリアの使い方になれば、ほとんど無傷でクリアできる。レーザーよりも有効な手段。(鳥取 / まつおか)

★税率90%でも毎月環境に100以上の投資で反乱は起きない。(東京 / 昇竜)



◎セピアカラーはさびじを誘う。卒業がいい思い出になるといいね(愛知 / かなねゆう・19歳・女・1P)



◎これは笑える / 部室が異様な雰囲気をもたしていたに違いない(茨城 / 上上上・17歳・男・1P)

おハガキくださ〜い!

次号に掲載できる作品は、基本的に発売月の20日前後に届いたものまでが対象になる。3月は22日編集部着だ。作品はしめ切りをすぎて届いた場合、次々号採用対象にしペンネームは英文じゃない簡潔なもののみ有効(ガマックを除く)

とする。住所(〒も)・氏名・年齢・学年(職業)・性別を投稿者がどんな人かを少しでも知ってもらうために、必ず書いてほしい。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「コミュニン〇Xのコーナー」係

ゲーム私説博物誌

TAKERUで再販された名作の数々を、読者のハガキによって紹介しているというコーナー。TAKERUで出ていない名作もたまには紹介。

そうです。「ゲーム私説博物誌」はまだあります。しかしTAKERUソフトと銘打ちながら

今回のゲームはTAKERUではもう発売していません。『スーパーPS3』でガマンしてね。

ピンクソックスシリーズ

ウェンディマガジン1990年～の作品。ミニゲームがいくつか入っているディスクマガジン形式をとった美少女ソフト。現在までに8作の本編と数多くの番外編ソフトが発売された。また進行役の3人娘、まなみ、さやか、ゆかたちが人気をよんだ。



◎良質のCGは、お手本になるマロ

えっちなだけじゃない完成度

「出演している女のコの1人1人の個性(魅力)が十分に引き出されていて、女のコたちの存在を身近に感じられる」(埼玉県

／中川定)という点が「男性にも女性にも人気がある秘密」(山口県／江ロー成)というこのシリーズ、では女性はどう見ているのだろうか?

「なぜ、ピンクソックスは他と違うのか? 私なりに女の目からみて考えてみますと①グラフィックが過激なだけでなくじょうずだ。しかも、かわいい。②

ゲーム自体も遊べる内容である。しかも、バラエティに富んでいる。しかも密度が濃い。③さらに『ごほうびのグラフィック』に、あと少し／みたいな感じで、のぞきの要素がある。④全体的に嫌悪感をもよおすほどの下品さが無い。しかし／私の超個人的見解からいけば、ゆかがかわいくて「どしふん」があるから// ですね。ゲームが終わると同時に始まる「どしふん」の強引さはすごい(福岡県／橘漱月)と、「どしふん」が人気。ではもう1通。「やっぱりなんといっても夢のように美しい女の子と、

そして『どしふん』にかかっているでしょう。女の子でコテコテ酔わせといて、奈落の底へ突き落とす的な態度が「味」なんですよ(福岡県／浅野舞)という具合。やっぱり「どしふん」があつての「ピンクソックス」らしい? TAKERUでのシリーズ発売の復活が望まれる(ただし「どしふん」は発売中)。



◎おそろいMSXで、おそろい美少女ゲームであらう

今回の当選者

お題部門のゲーム紹介についてはとりえず今回もお休みします。自由部門に関しては引き続き募集しています。ゲームの感想、思い入れを書いて送ってください。TAKERUソフトを中心に紹介していくつもりですが、思い入れのある名作・迷作ソフトならなんでも

やるつもりです。で、今回のプレゼント当選者は江ロー成に『ソルニ』を、中川定にはMSX2以降では動作しないという『トップローラー』を有無をいわず贈ります。その他の採用者だった女性2人にもなにか送るつもりなので期待せずに待っていてください。

ゲームのぞき穴

読者が発見した、誰も知らないゲームのウル技を紹介するコーナー。TAKERU再販ソフトのウル技の再紹介もやります。リクエストよろしく。

今回は10・11月号で紹介しそくなった『ぶよぶよ』の小技です。

ぶよぶよ

★終了後のお楽しみ

ゲームオーバーになったあと、何もしないでいると下から「ぶよ」が出てきて、ちょっとしたアニメーションをしてくれます。法則があり、ゲームオーバーになったとき、最後に落とした色の「ぶよ」が出てきます。(宮城県／ジェラルモヒカン・18歳)

☆この技は1人用のゲーム(E

NDLESSでもMISSIONでも可)でないとできない。また「ぶよ」の色によってアニメーションがちがうので、いろいろためてみよう。これで本当の主人公が誰だかわかったね!

ぶよは踊る



◎左写真で見た一番上の「ぶよ」が登場する

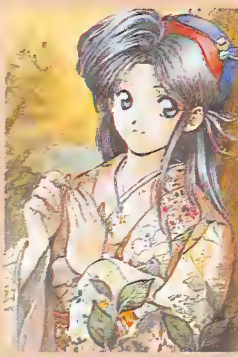


◎落ちる「ぶよ」の山のてっぺんの色に注目

12-1月号桃色図鑑プレゼント当選者発表

12-1月号で募集した、超稀少本「ゲーム十字軍」2巻&3巻セットでプレゼント「楽しいのってどうして終わってしまうんだろう」の当選者発表だ。このタイトルの由来は劇場版「ぼのぼの」のセリフからいただいただけなのだが、まさかこんなカタチで「ゲーム十字軍」が終わってしまうとは誰が予想し得たであろうか!? まあタ

★今回の1枚



◎今回の1枚。彼は去年「プレイヘラブレター」募集で唯の当選者(愛知県・松尾峰昇)

イトルが変わって昔に戻ったかもしれないが(ゲーム十字軍はかつてFFBの1コーナーでしかなかったのだ)。

とにかく当選者は茨城県・石川政樹、埼玉県・飯塚恒也、千葉県・寒河江政史、東京都・福岡光、神奈川県・石川雅之、石川県・中山道寛之、愛知県・松尾峰昇、大阪府・宅野和人、兵庫県・糸瀬敬三、徳島県・森田耕正、愛媛県・矢原潤一、高知県・大西裕司、福岡県・早尻芳和/時本芳則、熊本県・印出佑介の15人(敬称略、P. N. は不可です)でした。

というわけで長い間読んできた「ゲーム十字軍」の名も担当者のYADAYOとともにオサバです。ただ、バボは復活しなくとも当コーナー「桃色図鑑」は読者のリクエスト次第では帰ってくるかもしれないので、その辺については「ああ私の心を染めていく、愛の桃色図鑑」係まで投書してみよう。なにもやらないが。

MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

このコーナーでは、ゲーム以外のこ
とについてなら、どんなささいなことでもMSXに関する質問・相談を
受付中!

Q STにはカセットインターフェイスはついているのでしょうか。もしついているのであれば、GTより中古のSTにMIDIカートリッジを接続したほうが得なのでは。

(千葉県船橋市/長谷川博信・?歳)

A STにもカセットインターフェイスはついていない。

ターボRになった時点で、カセットインターフェイスおよびカセット関係のBIOSは削除されている。STでもGTでも、データレコーダを使用することは不可能だ。

Q ROM高速モードっていったい何ですか。ふつうの高速モードとどこが違うのですか。

(神奈川県横浜/峰田祐二・?歳)

A CPUとメモリの接続のしかた。

ターボRでは、ROMのアクセスタイムよりRAMのアクセスタイムのほうが短い。そこで、BASICやBIOS、サブROM、漢字ドライバの各ROMの内容をメインRAMの一部に転送し、その部分を書きこみ禁止にしてCPUに接続する。これがいわゆる高速モード(DRAMモードともいう)。一方、マシン語のプログラムなどではROMの使われる時間が比較的短いため、ROMと直接CPUを接続し、メモリを広げるようにする場合もある。これがROM高速モードだ。

Q MSXでCD-ROMは出ないのでしょうか。昔LIDを使ったゲームがあったので、開発はかんたんだと思いますけど。

(岩手県大船渡市/小松則昭・15歳)

A 残念ながらその予定はない。

現在のところ、MSX用のCO-ROMが開発されているという話はない。それと、昔出ていたLIDのゲームというのは、その画像を取り込んでいただけで、プログラム上のデータとして読みだしていたわけではない。技術的にもまったく異なるものだ。

Q 現在MSXのマシン語入門書は発売されていますか。

(福岡県福岡市/ぶよん・?歳)

A コーラルから「MSXで学ぶZ-80 Aアセンブラ入門」が発売中。

現在入手可能なマシン語入門書としては、コーラルの「MSXで学ぶZ-80 Aアセンブラ入門」がある。直販のみで、2310円(送料込)で発売中。連絡先は、〒107 東京都港区赤坂6-4-17 赤坂コーポ8階 株式会社コーラル(☎03-3587-1481)、送金方法は現金書留か

郵便振替(東京7-763927)で。

Q 98ノートを買おうと思っています。しかし、98ノートの2DDは640KBフォーマットらしいのです。MSXでは640KB/720KB両方とも使えると聞きましたが、僕のMSXでは720KBフォーマットしかできません。98ノートとMSXでは、おたがいにデータの読み書きはできないのでしょうか。

(北海道江利市/浜武央・?歳)

A 98ノートでもだいじょうぶ。

おそらく浜くんは、「98ノートは1MBタイプと640KBタイプのディスクが使用可能」とも聞いてカン違いしたのではないかなと思うが、この場合、1MBタイプというのは2HDのことで、640KBタイプというのは2DDのことだ。640KBタイプといっても、ちゃんと720KBフォーマットも使えるのでご安心を。

ところで、注意してほしいのはMSXで読み書きできるディスクについてだ。たいていのMSXでは、720KBと640KBの両方が読み書きできるようになっている。しかし、一部640KBフォーマットに対応していない機種もあるのだ。最近ではPC-98でも640KBフォーマットはほとんど使われなくなっているが、もし浜くんが98ノートを買ったら、浜くんのMSXで640KBフォーマットのディスクが読めるか読めないか、いちどためしてみたほうがよいだろう。もし読めない場合は、98ノートでのフォーマットを必ず720KBフォーマットにしておくように注意しよう。

Q 以前GTフォーラムで「PC-98側でのフォーマットを、2DDの9セクタフォーマットにしておく」というのがありましたが、この9セクタフォーマットというのはいったいどういう意味でしょうか。

(茨城県水戸市/酒井正士・16歳)

A フロッピーディスクのトラック(以下で説明)を9つのセクタに分割するやりかた。

フォーマットでは、まず磁性体の円盤を同心円状に区切り、それをさらに細かく分割してデータの格納ブロックを作っている。この同心円のほうをトラック、格納ブロックのほうをセクタという。MSX-OOSやMS-ODSでは、2DDの場合、片面で80個、両面で160個のトラックに区切っている。これをさらにセクタに分割することになるわけだが、MSX-OOS、

MS-DDSどちらにも、1トラックをBセクタと9セクタに分割する2つのやり方があるのだ。ちなみに、Bセクタフォーマットが640KBフォーマット、9セクタフォーマットが720KBフォーマットと同じ意味だ(上の質問の答えで説明したように、MSXではBセクタフォーマットに対応していない機種もある)。

Q PC-98でMSXのデータが読めるそうですが、ほかの機種ではどうなのでしょう。X68000 Compactではだいじょうぶなのですか。

(静岡県静岡市/桜井寛己・?歳)

A X68000の場合、そのままでは読むことができない。

同様の質問が多いので、他の機種と合わせてまとめてお答えしよう。まず、FM-TOWNSやDOS/V(IBM-PC)では、特に問題はない。しかし、X68000の場合、データ自体に互換性はあるものの、標準では2HDしか読み書きできないので、そのままでは無理。ただし、X68000でも、2DDが読み書きできるような3.5インチドライブを増設すればMSXのデータも読むことができる。

Q MSX-DOS(1)には「AUTOEXEC.BAT」という自動実行ファイルがありますが、MSX-DOS

2にはこれと同じものがありますか。

(秋田県秋田市/藤井春春・?歳)

A ある。というより、まったく同じ。MSX-OOS2はMSX-DDS1に上位互換性を持っている。つまり、MSX-DOS1でできることは、MSX-DDS2でもできるということだ。だから、「AUTOEXEC.BAT」は、MSX-DDS2でも問題なく使用できる。

Q 12-1月号の耳寄り情報交換コーナーで、「MSX-DOS2のIFコマンドを使用」とありましたが、いったいIFコマンドとは何ですか。あと、EXISTというのわかりません。

(愛知県名古屋/佐佐健太郎・17歳)

A BASICのIFコマンドと似たようなもの。

まず、IFコマンドだが、BASICのIFコマンドと似たようなものだと思う。すなわち、「もし〜だったら〜せよ」ということだ。EXISTというのは、「存在する」ということ。だから、12-1月号のバッチファイル①の1行目

IF EXIST SWITCH1.BAT SWITCH1の意味は、「もしSWITCH1.BAT」というバッチファイルが存在するならば、SWITCH1(=「SWITCH1.BAT」)を実行せよ、という意味だ。

耳より情報交換コーナー

前号の本文でとりあげた周辺機器について、特にマウスに関する情報が多く寄せられたので紹介。

● 2-3月号に「MSXでPC-98のマウスは使用できない」とありましたが、FM-TOWNSのマウスはそのままMSXで使用することができます。

(東京都昭島市/三田道雄・?歳)
※これと同じ内容のハガキが何通か届いた。実は、編集部にもFM-TOWNS用のマウスが1つあって、実際に使用しているのだ。

そして今度は、PC-98用のマウスをFM-TOWNS用に変換するアダプタがある、という情報。

● 2-3月号のGTフォーラムで、「PC-98のマウスはMSXでは使用できない」という記事が掲載されましたが、PC-98用のマウスをMSXで使用できるようにするハードが販売されています。株式会社エス・アイ・エス・プランニ

ングが販売している、「The Change Mouse for Towns」がそれです(FM-TOWNSのマウスはMSXでも使用できます)。通信販売も行っています。(兵庫県津名郡/福田浩実・?歳)
※福田くんが寄せてくれた情報をもとに販売元のエス・アイ・エス・プランニングに問い合わせたところ、「The Change Mouse for Towns」は、一部のパソコンショップの店頭で販売しており、価格は9800円とのこと。また、福田くんの情報どおり通信販売も行っているようで、その場合、以下のところまで連絡をすれば購入方法を教えてくれるそうだ。
〒060 北海道札幌市中央区南2条西2丁目ブロック5階 株式会社エス・アイ・エス・プランニング(☎011-242-6255)
これで、比較的入手しやすいPC-98のマウスがどんどん使えるぞ。

お便り、つっこみ
待ってます

MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

河内さん発見 テレ番組の探偵!! ナイトスクープで長髪の人にインタビューしていたら、ハミングバードソフトのはいば河内さんが登場してびっくりした。MSXのイベントがなくなってきたから全然ダメな気がした。ど、やっぱり長髪の人だ。ところで東京ではマイナーな番組ですが、「ナイトスクープ」はおもしろいですよ。大阪府/ロッドスとなつたらしいイベント王西川・18歳の番組、関東地方では昨年末深夜の3時くらいに放送であったが、今では夜中の1時くらいになって、また見やすくなった。こんなにもいろいろ番組をこんな時間になつてくるテレビ朝は、さすがに優秀な発祥の地だと思う。しかしRはわかるがSはない。テレビ朝よ。

噂のイベント・スポットそしてソフトの話題を満載! イベント・ソフト情報

M・FANスクエアのコーナーとして再スタートする「イベント・ソフト情報」。1ページになった分、情報の濃度は2倍になったのだ。

SOFT

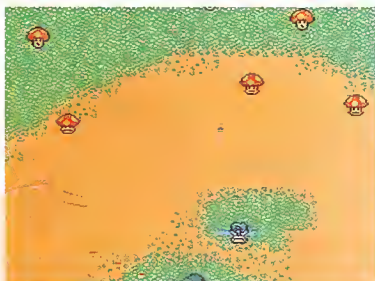
ひさびさの新作『RONA』

今回は付録ディスクで音楽も聴ける『RONA～地母神の審判～』。仕様に若干変更があったので改めて説明。

ゲームは縦スクロールのシューティングで、主人公の皇女ダイス＝ロナ(8歳)は地上の異変を探るべく、邪魔する敵をショットで撃ち倒す。ロナはときどき出現するパネルを取ることで、オプション"ふよ"をお供にできる。"ふよ"はロナの回りを回転して敵の弾を

防ぎ、なおかつ自身もショット攻撃をする。ただしロナが敵の攻撃を受けると消えてしまう。パワーアップは3段階。全5ステージ(8エリア)で構成され、面の最後にいるボスキャラを倒せば次のエリアへ進める。

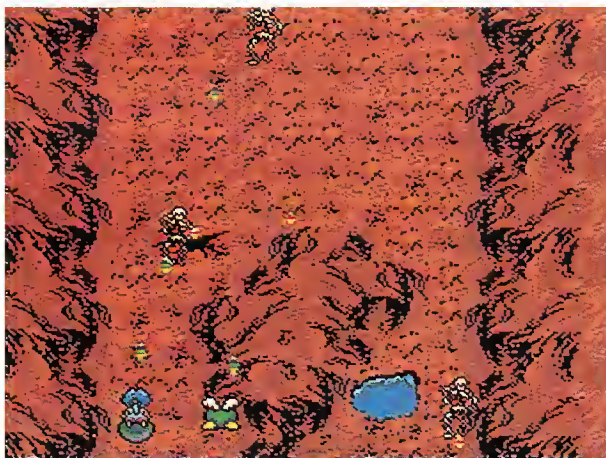
というわけで「RONA」はディスク3枚組、7800円(税別)です。今のところ通販で買えるぞ。詳しくは付録ディスクの「オマケ」参照。



④砂漠を抜けたところでキノコの大群に遭遇



③ディスクを立ち上げると唐突に始まる「愛の劇場」。はてさて?



⑤地中を進む。目指すは地母神の神殿、ロナのとなりはオプション

MUSIC

『ぶよぶよ』CDが発売される

ロングヒットをつづける名作パズル『ぶよぶよ』の音楽CDが発売されるぞ。その名も「ばよえん!! ザ・メガトラックス・オブ・ぶよぶよCD」。他機種版の『ぶよぶよ』の音楽はMSX版「ぶよぶよ」+「魔導物語」の曲がベースになっているのだけれど、このCDは、元となるPCエンジン版とはまたちがうアレンジなのだ。アレンジャーはおなじみ、元「わしゃ営業の田中じゃ」の田中勝己。なおかつ、声優によるドラマもある。三石琴乃、冬馬由美、井上和彦、矢尾一樹の豪華な顔ぶれにより、いいのか? こんなえっちで?

というようなドえっちなお話が展開するぞ。このCDは、NECアベニューより4月21日発売で2800円(税込)だ(品番NAOL-1147)。



⑥ドラマの収録風景。声優さんで美男美女♡

■発売が予定されているソフト

3月下旬 SUPER PINK SOX3/TAKERU 4800円
発売日未定 ☆ベストプレーベースボール/アスキー/価格未定
◎麻雀雀空・天竺への道(ROM版)/シャノール/9800円
プロの暮パート5/マイティマイコンシステム/9800円
倉庫番リベンジ・ユーザーの逆撃/発売元未定/価格未定

◆「RONA 地母神の審判」は現在、通信販売では発売中です。詳しくは付録ディスクの「RONAのサウンドテスト」を見て下さい。

※特にことわりのないソフトはすべてMSX2用2DDディスク版。☆印のついたソフトはターボR専用、◎印はMSX2用であるがターボRの高速モードに対応したソフト。なおTAKERUで販売のソフトは税込の価格です。

TAKERU情報

MSX用ソフトの不足を補ってくれるありがたい存在、TAKERU。2月1日には、前号でお知らせした『水滸伝 天命の誓い』『三国志II』『シンギスカン 蒼き狼と白き牝鹿』『伊忍道 打倒信長』『信長の野望 戦国群雄伝』『ヨーロッパ戦線』『ロイヤルブラッド』の光栄モノの7タイトルが一挙に登録された。現在のところこれらに続くタイトルは未定なのが残念だが、光栄のファンを目指すなら当分はプレイするソフトに事欠かないだ

ろう。さて、光栄ファン以外のお楽しみは...? といえ、やはり『SUPER PINK SOX3』だろう。当初の発売予定から遅れてしまっているが、現在鋭意制作中とのこと。発売日は3月下旬となっているので、本誌が発売の頃には、メドがついていることになるのだが...。ゲームの内容に関してはM・FANスクエアのFANNEWSを見てほしい。で、そのほかの新規登録ソフトに関しては未定だ。

BOOK

光栄の本、3種をレビュー

歴史もののゲームをプレイする上で、その時代背景を理解していると、楽しさは倍増する。その点、光栄はそういった本を数多く出版している。ここで紹介する「水滸伝の謎」と「爆笑アーサー王」もそうだ。「水滸伝」はその成り立ちから、物語に登場する好漢の話、そしてその風俗など内容は多岐にわたる。一方の「爆笑」もRPGではおなじみの時代、中世が題材。それもアーサー王という、スーパースターを取り上げている。あの「聖剣・エクスカリバー」や「ランスロット」、ガウェインら円卓の騎士の話なども、もちろん収録されている。発売は共に2月末ということなので、すでに書店に並んでいるだろう。さて、さらに1冊紹介しておきたいものがある。「都市にはびこる奇妙な噂」がそれだ。この本は一連の光栄の出版物とは一線を画す。内容は今や伝説的な「口裂け女」や異常な速さで迫り来る怪物「テケテケ」などに代表される

(しばしば女子校生に語り継がれているような)噂ばなしを綿密かつ独断的に論じているのだが、その独断的な内容が快感を覚えるのが不思議だ。ゲームや歴史に関する話題は皆無で、これだけでも光栄の本としては異質だ。この本もすでに発売中。価格は「水滸伝」が1200円、「爆笑」が1000円、そして「都市に」が1200円(すべて税込)。目にしたら手に取ってほしい。



◎これが「都市にはびこる奇妙な噂」。シリーズ名「光栄カルト倶楽部」のなかにビツタリの本ではある

イベント情報。CD「ドラゴンクエストI」「II」に同封の小冊子にミニコンサートもあるイベントに応募できるのを知っているだろうか。このイベントに本誌の読者を各日程ごとに10名を招待。日程は6月5日(日)東京、11日(土)名古屋、12日(日)大阪となっている。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・希望開催地を明記し、〒162 東京都新宿区西ヶ谷町1-4 4階ソニー・ミュージックエンタテインメント・ソニーレコード21C制作部「ドラゴンクエスト・イベント」M・FAN係へ、しめきりは4月30日(消印有効)。

[illegible]

おはなし
こんにちわっ

ユーザーの主張とあしたは晴れた！も去っていった。でもおはこんは永久に不滅だ。

新団沙汰か!?

スポーツニッポン

平成5年11月27日

シゲルが逃げる

[illegible]

と10人の話をいっぺんに
聞きわけられそうだ(ノ)

こんなスキーツアーにつれてって

帰ってきたスキーヤー ¹⁹⁴ 教直せ、他になかったのか?

わくわく菅平
つれてって菅平
ウッシッシー菅平
ワッハッハー菅平

EVENT

ウコウコ野沢
ルーガハ方A

EVENT

①下記のうち、現地にきて頂くか?お選び下さい。
 ●ワゴンツアー1日券(申込中)
 ●レンタルスキー車1日券(申込中)

スタフルループ菅平
スプラッシュ菅平
フリーフォール菅平
ビッグサウンター菅平

EVENT

①予約より数日前・日暮・平日券付

エスカル五竜

これが志賀
だって志賀A
これっきり志賀
なんたって志賀
それでも志賀
どうでも志賀

●旅行代金(おひとり)

	第1泊(2食付)	第2泊(2食付)
7~9名で	22,800円	37,600円

◆愛知・井上博登⇒不況の風は国内レジャーにも大きな影を落としているのか「もう、私いいの、好きにして」状態のネーミングだ。「ウッシッシー蒼平」ツアーに誘って、ついてきてくれる彼女がこの世にいるのか。「ウゴウゴ野尻」なんか、意味不明だがケレンデにブリブリ博士がいっぱいそうして怖い。「フリーフォルム蒼平」ってのはなんなんだ。おそろしすぎるぞ(ノ)

ここだけでいいぞ

青井泰研、かんざれち



カルと虫

（いかるが牛乳マスコット）

今回のテーマは「バボ」

イカれたフーナー「おはこん」が始まったのは

★最近本誌に圧縮が多い(栃木県)松井誠・16歳(FSAIST)★オールディーズは圧縮したほうがよいと思いますが、オールディーズで1枚使っているのがすごい。次が楽しみだ。ルーシオの冒険期待してます。(埼玉県)荒木義博・16歳(FSAIST)

またまた値上がりをしてしまったMFファン。綴じ込み方も今までとは違ってました。減ページもしてしまっただけで、ポコポコ休刊していく雑誌を尻目にどういう形になっても生き残ってこれたのは本当にみなさんの熱い支援のおかげにほかならないです。熱烈な読者が本をえて、編集部員がそれに応えようと努力する。そうした結果、アットホームな感じのする珍しい雑誌になりました。これからもひとりひとりの熱いメッセージをMFファンに送り続けて、支えてください。




スーパー付録ディスクの使い方



★今回のバックストーリー★

その男は多数の血潮を吸った剣を握りしめ、こちらを向いてじっと立っていた。このフロアで息をしているのは3人だけのようだ。鼻をつく血の匂い、目を覆うばかりの光景にふたりはただ、立ち尽くすばかりだった。この男に戦慄を覚えないわけがない。剣を持つ手に汗をにぎっていた。ふと男がこちらに向かって歩き出した。ふたりは剣を構え攻撃姿勢を整えた。ジリジリと緊張が高まる。ゆっくりと1歩1歩近づいてくるにしが、その威圧感が伝わってくる。男の顔が次第にハッキリとしていく。まさか、シニアは差し込む光に写し出された男の顔に見覚えがあった。そう、忘れるわけにはいかない、あの幼なじみだった「ロッシュ」そのひとだった。そんなはずはない、確かにあのとき息をひきとったはずのロッシュがなぜここに、シニアの驚きと不安はほかに押し、それは記憶を喪失するに十分すぎるほど衝撃的な出来事であった。ウソであってほしい、そう願うばかりである。ロッシュは薄笑いを浮かべ剣をかついだ……。

スーパー付録ディスク APR. -MAY 1994 DISK #25

媒 体	 ×3	VRAM	128K
対応機種	 2/2+ 	ターボRの高速モードに対応	
ディスクNo.1 実質収録バイト数： 842,752			
ディスクNo.2 実質収録バイト数： 1,032,192			
ディスクNo.3 実質収録バイト数： 929,792			

●ディスクNo.1収録作品

- ①倉庫番 ②ルーシオの冒険 ③表紙CG ④ファンダム・GAMES
⑤ファンダム・サンプルプログラム ⑥FM音楽館 ⑦あてましょQ
⑧B: ⑨システム関係 ⑩タイトルCG&BGM

●ディスクNo.2収録作品

- ⑪ファンダム(ELFARNA) ⑫AVフォーラム ⑬パソ通天国
⑭MIDI三度笠 ⑮ツール/ ⑯オマケ(RONAサウンドテスト)

●ディスクNo.3収録作品

- ⑰CGコンテスト ⑱紙芝居&動画教室 ⑲オマケ

●今回はディスク3枚組に挑戦です。

とができました。

オールディーズには「倉庫番」を収録。頭をひねって倉庫の荷物を整理してください。

オマケには最新作「RONA」のミュージックテストを収録。たっぷり音楽を聴けちゃうのだ。ようやく収録の「ルーシオの冒険」、そしてB:の復活と充実のファンダム。パソ天はおまたせの「水龍の宝珠」後編を収録しました。

BGM作者のコメント

■最後の砦

作: ちずみやす「GM風味丸出しのナンバーです。Gのコード感が好きです。SHI-NYAさんエディタありがとー」

■星降る...

作: SHI-NYA「何か足りない。星降る夜に祈り、眠っていたい。けれど、星は降ってくれない、なかなか。だから、ただ時期を待つのみ。不変なはずの月を眺めて。半透明を信じて」

タイトルBGM作って♡

ジャンルはオリジナルのみで形態はMSXのBASIC、または内蔵OPLLドライバ用のデータでHDDの番地からセーブしたもの。投稿時はソースMMLも一緒に付けてください。音楽の形式はFM9声、FM6声+リズム(これらの場合、PSG3声でならしたいチャンネルを明記してください)、PSG3声のうちからひとつで、BASICのMML中では、PSGのM、S、FM音源の@63、@VnやYr,dなどが使用できません。また、最後の休符は省略しないでください。なお、拡張音色は音色が変わってしまうことがあります。

投稿方法は基本的に「FM音楽館」と同じです(付録ディスクBGM用の作品であることを明記してください)。採用者には採用号と規定の謝礼が送られますので、どうかどしどし投稿してくださいね。

今回のお便り



★今回はCGでの投稿です。かなりシルクが気に入りのようですね(大阪/大石根薫)



◎コメント。今回はちゃんと収録して下さるから楽しんでね(宮城/NV組のMSXユーザー)

O l d i e s

基本操作はカーソルキーで動かし、スペースキーで決定という具合。このゲームはジョイスティックも使えます。ジョイスティックでの操作は省略させて頂きますが、カーソルキーはジョイスティックの方向キーに、スペースキーはジョイスティックのボタンにそれぞれ対応しています。

●ゲームの始め方

タイトルデモが始まったら、スペースキーかジョイスティックのボタンを押すと、画面が切り換わり「Play」か「Edit」かを聞いてきます。カーソルキーの上下で交互に表示されます。ゲームを始めるときはPlayを、自分で倉庫を作るときはEditを選んでください。Playを選ぶと何番目の倉庫をプレイするか聞いてきますのでカーソルキーの上下で面を決めてください。

●主人公の操作

カーソルキーで動かし、動かし方向に荷物があれば荷物を押します。

●片づけに失敗した場合

ゲームの途中で片づけることのできない場所に荷物を押ししてしまった場合は(F1)キーでリトライできます。

●画面の色を変える

(F2)キーを押すとメニュー画面が表示されます。上下で色を変える物を選び、左右で色を変える部分を選び、スペースキーで色を変えます。ゲームに戻るには「Job end」を選んでください。

●音を消す

(F3)キーで切り換えます。

●始めからやり直す

CTRL+STOPキーを同時に押してください。タイトル画面に戻ります。

『倉庫番』そうこばん

©シンキングラビット/アスキー

基本画面解説



画面は倉庫をメインに表示し、いちばん下にこっそりと各種数値が表示されている。この数値について説明しよう。

●Number……現在プレイしている倉庫の番号です。

●M……主人公を動かした歩数(手数)。この歩数

をいかに少なくするかがポイント。最小歩数を競え。

●P……荷物を押して動いた歩数。荷物を押していないときにはカウントされない。

●A……主人公の残り人数。

複写 / 解凍作業について

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくともだいいょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めて

くれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができますが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を途中で中断して、あとから解凍だけすることもできます。複写されたファイルが入っているディスクがあれば(必要DSKFをクリアしていること)、メニューから再びそのコーナーを選んでディスクを入れるだけで、複写はパスして解凍作業に移行しますので、

従来のようなやり方をしなくても大丈夫です。

解凍をDOS上から自分でやりたいという人は96ページの表を参考にして、ファイルを調べてみてください。圧縮されているファイル名は「~.LZH」と

なっていますから、わかります。

再起動をしたいときには、それぞれに別の方法がありますので、各コーナー記事や使い方がページに書いてある方法をよく読んでから行ってください。

解凍作業の準備

●フォーマットのやり方

複写・解凍作業には2DDフォーマットのディスクが必要です。

①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターン。

②出てくる最大の数を押す。

③何かキーを押す。

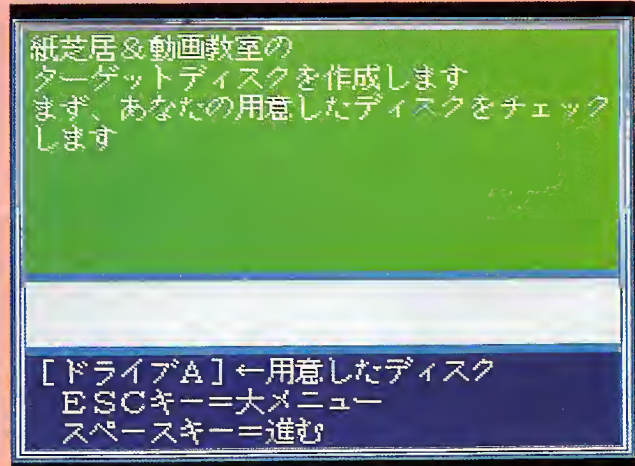
④画面にOkと表示されたらできあがり。

●空き容量の調べ方

BASIC画面で、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力し、リターン。表示された数値が空き容量で、これが必要DSKFを満たしていればOK。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。



●画面下段には省略形でメッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れる。ESCキーで大メニューに戻る。スペースキーで先に進む」を意味します

Mファンに
いいたい放題!

★今回が圧縮モノが多かったけど、おもしろかった。個人的には圧縮はかまわないと思う。圧縮になったりやりたくなったりするものは、初めからディスクに入れる価値はないと思う。(埼玉県/平中彰一・19歳・FSA IGT) ★今回は圧縮率が低い。いくら圧縮してもいいから、さん圧縮してください。(新潟県/関野裕介・22歳・FSA IGT) ★オールディーズは圧縮したほうがよいと思います。それに、Bは絶対にに入れてほしいです。(大阪府/後藤和也・17歳・FSA IGT) ★Bは何かあったら絶対に入れるべきだ。(奈良県/松塚健・19歳・FSA IGT)

ファンダムGAMES

今回のファンダムは日本を収録。そのうち、『ELFARNA』だけが圧縮モノで解凍しないと遊べないが、ほかの作品はすべて遊べる。

また、収録作品のなかで2+以降のみ対応の作品は『パソル・キャット』と『Qイズ 5秒の選択』だけ。ほとんどの作品は付録ディスクが起動する機種なら必ず遊べるのが今回のいいところである。

■『ELFARNA』の注意

長編RPG『ELFARNA』は解凍するにも少々時間がかかり、その大物ぶりがうかがえる(本当かよ)。「ELFARNA」を解凍すると全部で、えっと、1、2、3、4……、たくさんのファイルができる。BASICから起動するには、

RUN"ELF—SRAR.FD4"

DOSから起動するには、

RUN—ELF

と打ち込んでリターンキー。

ゲーム途中のセーブなどを行うので、解凍したディスクを書き込み可の状態にして「ELFARNA」をプレイしよう。

■『Qイズ 5秒の選択』の注意

付録ディスクのメニューで『Qイズ 5秒の選択』をセレクトすると、「付録ディスクからは起動できません」というメッセージが表示される。この作品は、付録ディスクのメニューから直接起動することができないので、コントロール立ち上げ(電源を入れてから、カーソルが表示されるまでCTRLキーを押しつづける)をしたMSXのBASIC上で起動させてくれ。BASIC上で、RUN"5SEC—QIZ.FD4"

と打ち込みリターンキーでゲームが始まる。

『Qイズ 5秒の選択』は2+以降対応のゲームで、先の起動はメモリ不足になる2+の機種で行ってくれ。ゲーム中の注意は36ページの下欄外に書いてある。

■付録ディスクを大切に

今回のファンダム収録作品のなかで、ディスクにハイスコアやゲーム途中のデータなどを保

存しておく(書き込む)作品がいくつかあります。『Empörer 2』、『へびゲー』、『Qイズ 5秒の選択』、『ELFARNA』がそう。これらの作品をプレイするときは、ファイルを別のディスクにコピーし、そこで遊ぶようにしましょう。付録ディスクに書き込んだりしないように。各作品に必要なファイルは、28ページからの紹介ページに書いてあるぞ。



ファンダム・サンプルプログラム

今回の付録ディスクのなかでいちばんボリュームのあるコーナーが、ここではなかろうか。5つのコーナーからのサンプル、エディタなどが収録してある。

C言語体験講座からは、C言語プログラムの読み方として大量に説明を加えた「オーロラ」の

ソースプログラムや、そのソースプログラムをBASICに書き直したものを収録。C言語を勉強中の読者には喜んでもらえそう。また、編集部で作成した『Qイズ 5秒の選択』のクイズエディタを収録。くわしい使い方は53ページを読んでくれ。

オマケ

今回はMSX久しぶりの新作『RONA—地母神の審判—』(Dixie:ディキシ)よりミュージックテストを収録。スペースキーで曲が変わり、ESCキーを押すと、『RONA』の通販のお知らせが表示される。

そのほかにメニューからは立ち上がりませんが、ディスク3には名前そのもの『あみだくじ (AMIDA.BAS)』と『ルーレット (ROULETTE.BAS)』、MSXのロゴマークを完成させる『パズル (MG.BAS)』の3本(松下電器産業提供)を収録。カッコ内のファイル名を実行すればOK。

AVフォーラム

AVフォーラムは規定部門2作品+自由部門9作品をお見せします。しかし、今回はAVフォーラムのシステムの都合により、メニューから起動できない作品が1作品あります。それはRomi作の『活版所』で、BASI

C上で動かしてください。RUN"KAPPAN. AV4"と打ち込みリターンキーでOK。

そうそう、AVフォーラムのオープニングが変わっているのに気がついた? これはComeon太郎くん(兵庫・18歳)の作品。500円分の図書券を進呈します。

☞25ページ

FM音楽館

今回は、オリジナル6作品、ゲームミュージック3作品と、効果音1作品の計10作品を収録しました。

付録ディスクに収録されているファイルは、小メニューから連続して聴けるようにプログラ

ムを変更してあります。リストを見ればすぐに変更点がわかると思いますので、必要に応じてプログラムを復元してください。本誌掲載のリストは作者のプログラムそのままで、拡張子「~.ORG」、付録ディスク収録のファイルは、拡張子「~.FM4」になっています。

☞69ページ

ツール!

前回収録したOut-SetVer. 2.8がそのまま入っているので、前回解凍した人は今回のファイルを使う必要はありません。

ここではファイルの説明だけしておきましょう。必要なファイルは全部で5本。

OUT—SET. BAS……Out-Setの本体のBASICファイル。これを起動してね
ALL. BIN……Out-Setのマシン語部分
PALET. SGP、WIND OW. SGP、MOGI. DAT……各種データ

☞34ページ

パソ通天国

12—1月号で収録した、アスキーネット会員によるグループAMUES、C制作のフリーソフトウェア「水龍の宝珠・前編」に、たくさんの感想と続編希望のおたよりがよせられました。そこで、今回はそれにおこたえ

して「水龍の宝珠・後編」を収録しました。

パソコン通信をしてはいるけど、あまりのファイルサイズの大きさに、電話料金がこわくてダウンロードできなかったという人も、これで前後編を続けて楽しめますね。

☞81ページ



MIDI三度笠

今回も充実しています。前回収録したハムヒトのSMF(スタンダードMIDIファイル)プレイヤーの「うまびー」のバージョンアップ版、えびちゃんソフトの便利なツール類、清水洋平のオリジナル曲です。とくに「うま

びー」は他機種で作られたSMFデータや販売されているSMFデータを聴くことができます。これで音楽の幅も広がるってなもんです。また、音源の壁というのは難しい問題ですが、えびちゃんが作ってくれた便利なツールを応用してみるのはいかが。

☞72ページ

CGコンテスト

今回はインタレースCGや合成CGなどで、作品数は少ないが1枚のCGの容量は大きいぞよ。解凍には時間がかかるので、今回はやめたぞよ。待ち時間なしで、うれしいおじやる。

収録作品はイラスト部門から

2作品、ぬりえ部門から1作品、そしてマロのトビラCGとお題CGでおじやる。

解凍したディスクを再起動させたいときは、MSX-DOS上からなら「RUN-CG45」、BASIC上からなら「RUN-CG45.BAS」をそれぞれ実行してたもれ。 8ページ

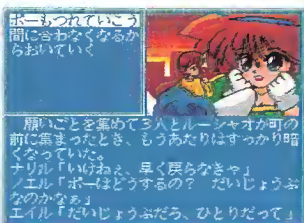
ルーシャオの冒険

前号で募集したシナリオに何通か応募がきました。すべてに目を通しましたが、なかなかよくできていました。しかし、ルーシャオがシニリアと会っていたり、今までに登場したキャラとルーシャオが過去に出会うという設定が多くて困りました。これはシニリアなどに出会う前の話が前提なのですから。

次回にどれを採用するかどうかは検討中です。これからシナリオは募集しますので、「ルーシャオ・シナリオ」係まで、ふる

ってご応募ください。

書き方としては、最初にストーリーを書き、そのあと実際のゲームのように分岐やイベントを加えて、ペーパー(ブック)アドベンチャーのようにしてあるとベターです。



④前号に掲載したときとの変化は? ほとんどないんですよ。ノノノノ

今回の表紙

今回はホルスタイン渡辺自身が不満の残るできばえのようですね。絵が古くさいとか乙女チックだとか、グラデーションが失敗したとかいってありますが、収録されたばかりの「OUT-SeT」を使って、新しいことにチャレンジしようという姿勢を買いたいと思います。これから「OUT-SeT」を使ってみようという

人に、いい参考になるんじゃないでしょうか。

チューリップに花の妖精というイメージの作品。確かに乙女チック。でも、いいじゃん?



⑤まわりに書いてあるのは書きも載せられやえっ? (怒らないで)

紙芝居&動画

投稿作品はこなかったので、過去の作品を収録しています。92年5月号採用と92年7月号採用の『圭一愛の物語シリーズ』計3作品です。鑑賞は「K1.BAS」、「K2.BAS」、「K3.BAS」をそれぞれ実行してく

ださい。

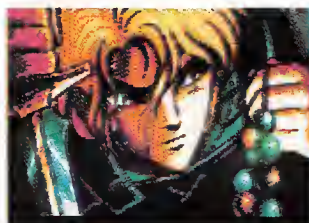
サンプルは前回の続きでプレイのアニメーション。走るプレイの前を木が横切り、背景も横スクロールさせて多重合成の基礎編をしめくりします。こちらはそれぞれの「SAMPLE.BAS」を実行してください。 15ページ



あてましょQ

前号ではお休みだったこのコーナーも今回は無事復活できた。さて前回はお休みだったため、スペースに余裕がある。そこで付録ディスクでもお知らせしたように、今回は特別にヒントを用意することにした。ただ、ヒントといってもストレートなものではあまりにも芸がないので、収録したグラフィック2枚のうち1枚をここで掲載することにした。これは応募ハガキに書かれていた意見・要望のうち特に目立った「2枚めのグラフィッ

クを読み込んでいううちに1枚めを忘れてしまう」とか「2枚同時に表示してほしい」といったリクエストに応えるものだ。前回よりかんたんになっている(と思う)し、これでバッチリOK、だよな?



⑥これは先に表示されるほうのグラフィック。これでどこが違うか、すぐにわかるはず

B:&ロフト

前々号のロフトのようなものはみつかりましたか? みつかったところで、プレゼントの締め切りはすぐでたことでしょう。それでも応募してきた人がたくさんいましたが、正解はNORIKOから上を押す、でした。当選者は新潟/秋山祐介・佐藤健太、東京/飯島祐助、福岡/諫山貴由。以上の4名です。お

めでとう。ヒマになったら賞品を送ると思うので、気長に待ってくださいね。今回? さあ、探してみてください。

やっと復活のB:。何人かはさぼって(または忙しくて?じゃ、書いてるのは忙しくないからと思われそうだが、そうじゃないぞ)書かない始末。今回からアンケートハガキがなくなるから、みんなの声が聞けなくなっちゃうような気がする。

スーパー付録ディスク・ウル技 大技林!! (大げさ……)

●RAMディスクで解凍
付録ディスクのシステム上からオートで解凍する人がほとんどだと思うが、解凍時間を短縮できる画期的な方法がコレなのだ。

この方法はMSX-DOS2を使用するためターボRでないとできない。そして、全部がこの方法で解凍できるわけではない(とくにST)。RAMディスク容量を超えるプログラムは無理なのだ。

- ①DOS2を立ち上げる。
- ②A>RAMDISK 999

③Aドライブに付録ディスクを入れてA>PMEXT 圧縮ファイル名 H:出力先ファイル名(例 PMEXT KAMI-45.LZH H:*. * ⇐ H:はRAMドライブのことで、*. *はすべてのファイルを、という意味)

③を入力すると解凍が始まる。あとは、解凍されたファイルをディスクにコピーすればよい。空きディスクをAドライブに入れ、A>COPY H:A:とすればよい。これで解凍時間は

だいたい3分の1以下になる。

●ターゲットディスクを作る
付録ディスクでは必要DSKFを満たしていないディスクへの複写・解凍は無理。チェックではねられたディスクのDSKFを調べて(93ページ参照)、あと少しで足りる場合はディスクをフォーマットするよりも、基本的なことだが、KILL"ファイル名"でいくつかファイルを消すといい。

★いびいびーん★



★いびいびーん★

大げさな見出しだが、付録ディスクを使うにあたって、知っておいて便利な情報を教えようと思う。

MFファンに
いいたい放題ノ

★今月のファンタムGAMESは不作ぞろいだった。なんか、操作の難いのやら、どこかおもしろいのかわからないのが多かった。福岡県/安立浩・30歳 FSAIST)★今月のファンタムはあまりよくなかったと思う。F音楽館はよい曲が多くて驚きました。TOOLの解説がわかりにくかったです。お前、F音楽館にはまっています。もっとF音楽館の作品を増やしてください。(東京都/小林創・15歳 FSAIST)

スーパー付録ディスク内容一覧表

主なファイルのみを掲載しています。記号の意味⇒無印はMSX 2以降、●はMSX 1以降、☆はMSX 2+以降、★はターボR専用プログラムです。

※各コーナータイトルの①②③は、それぞれのコーナーのとタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内 容	ファイル名	備 考
オールティーズ④	FAN ATTACK (P 4~7)	「倉庫番」	SO . MEM	マシン語プログラムです。
ファンダム・GAMES①	ファンダム(P 28~37) 使い方(P 94)	ロボリス※ ☆Qイズ 5秒の選択※ オーロラ※ VOICE OF DANGER2 Emporer2 たまいれ へびゲル※ ☆パラソル・キャット ELFARNA	ROBO . FO4 5SEC-QIZ. FO4 AURORA . COM VOICE . FO4 EMPORE2. FO4 TAMAIRE . FO4 HEBIGE . FO4 PARASOL . FO4 ELF-A . LZH ELF-B . LZH	拡張子「. F D 4」のファイルはすべてBASICプログラムです。 C言語プログラムです。 ※印のついたゲームは起動ファイルのみを掲載。 MSX-DOSの実行ファイルです。 圧縮プログラムです。 //
ファンダム・サンプルプログラム②	C言語講座(P 38, 39) スーパービギナーズ講座(P 40, 41) おもちゃのマシン語(P 42~45) BASICピクニック(P 74, 75) 「Qイズ 5秒の選択」(P 53) 「オーロラ」(P 50, 51)	説明付き「オーロラ」ソースプログラム MSX-C Library用「オーロラ」ソースプログラム 本誌のサンプルプログラム 本誌のサンプルプログラム クイズ作成エディタ BASICで動く「オーロラ」	AURORA2 . C AURORA3 . C 拡張子SB4のファイル5本 LIST1 . SIM LIST2 . SIM LIST1 . BAS LIST2 . BAS EN-GRAPH. BP4 EOIT . BAS EOIT . DAT AURORA . BAS	C言語プログラムです。 // BASICプログラムです。 ※くわしくは本誌を参照。 SimpleASMのソースプログラムです。 // BASICプログラムです。 // BASICプログラムです。 BASICプログラムです。 データファイルです。 BASICプログラムです。
紙芝居&動画④	紙芝居&動画教室 (P 15~17)	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI-45 . LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館①	FM音楽館 (P 69~71)	全10曲	拡張子FM4のファイル	※くわしくは本誌を参照。※要MSX-MUSIC
AVフォーラム①	AVフォーラム (P 25~26)	規定部門/自由部門の作品	AV4-5 . BAS AV4-5 . BIN ラモス . SCB ツル . SC5 KAPPAN . AV4	起動用BASICプログラムです。 マシン語ファイルです。 グラフィックデータファイルです。 // BASICプログラムです。
CGコンテスト①	ほぼ梅庵のCGコンテスト(P 8~14)	トビラCG イラスト部門2作品 ぬりえ部門 ぬりえ部門用教材CG	TITLE45 . SR7 ILL45-1A. SR7 ILL45-1B. SR7 ILL45-2A. SR8 ILL45-2B. SR8 NURIZ1A . SC7 NURIZ1B . SC7 ODA145 . SC7	すべてグラフィックデータファイルです。
パソ通天国④	パソ通天国 (P 87~93)	鑑賞ソフト「水龍の宝珠」後編	TSW2A . LZH TSW2B . LZH TSW2TG . PMA TSW2TXT . PMA TSW2OPX . PMA	すべて圧縮ファイルです。
MIDI①	MIDI三度笠 (P 72~73)	★えびちゃんソフト作 ツール4種 ★SMFプレイヤー「うまびー」 ★STユーザー用 オマケプログラム ★オリジナル曲データ	POWER-50. BAS GM-MAKE . BAS OMP-OATA. BAS OMP-SENO. BAS SETUP . BAT REBOOT . BAT FRE_SEG . COM UP . COM YUYAKE	BASICプログラムです。 // // // 「うまびー」起動用ファイルです。 // 実行ファイルです。 // ※要新MSX-MUSIC
オマケ①	使い方(P 95)	「RONA」ミュージックテスト あみだくじ ルーレット パズル、ブロックくずし、スロットルゲームなど	拡張子BGMのファイル 拡張子BOFのファイル DEMO . SR7 RONA_TIT. SR8 AMIDA . BAS ROULETTE. BAS MG . BAS	演奏データファイルです。 システム関係プログラムです。 グラフィックデータファイルです。 // BASICファイルです。 // //

拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」(吉川栄泰・作)で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT.COM」は、フリーウェアの「PMext」(へばあみんと★すたあ・作)です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC. LZHは、このPMextのドキュメント(テキスト)を圧縮したものです。

新しいエンタテインメントを創る人たち

マルチメディア時代のクリエイターはどんな人間なのだろう? 企業でも、きたるべきマルチメディア時代に対応した人材育成に力を入れている。CD-ROM、インタラクティブ、ネットワーク……といった近未来SF的キーワードから浮かんでくるそのイメージは、なんだかつかみどころがなく、よくわからない。なんとなく「従来とちがったすごいことをするらしい」ということはわかるが。なにしろ「マルチメディア時代」という言葉自体がつかみどころのないものなのだから。

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント主催のイベント「デジタル・エンタテインメント・プログラム(略称DEP)」は、これからの時代にとってすごいことをしようという人、マルチメディア時代に活躍する才能をもった人を発見し、いろいろな面でのバックアップをすることをめざして、1993年より始められたオーディションである。

コンピュータ技術がおそろしいスピードで進化している現在、ソフトウェア開発環境を個人レベルでそろえるには、とんでもない金がかかる。それに、なにごともしつてやるよりは、多人数でやったほうがよい結果が得られるだろう。このオーディションの受賞者にはソニー・ミュージックエンタテインメントより彼ら専用のサロン「DEPルーム」へのパスポートが与えられる。そこに置か

れた各種の最先端の機材を自由に使用でき、サロン内の人々と情報交換をしたりすることができる。いわばマルチメディアの特待生といったところだろうか。

第1回のDEP'93は昨年の8月に募集が開始され、アマチュアコース、セミプロコース、プロコースの3コースに、CGや音楽から、ゲームの企画書等の書類まで、さまざまな内容の作品の応募が合計で400件以上あった。

1月の22日に、銀座のソニービル内で行われた表彰式では、18人の優秀者が表彰された。

プロコースで受賞した佐藤理(さとう・おさむ)さんは、すでにコンピュータを使ったさまざまな作品を多数発表し、個展を開いたり本を出したりしている。今回の応募作品「東脳」は、マッキントッシュで作られた作品。CGの王道といえるツヤツヤでデカデカ、メカニカルで、それでいて有機的なグロテスクさをあわせもつCGはすばらしく、音楽にのってそれが動くようすには圧倒させられる。

そんな、いわば正統派の作品とはまったく毛色の違う作品もたくさんあった。アマチュアコースで入賞した西島大介(にしじま・だいすけ)さんは、応募作品としてスーパーファミコンの「マリオペイント」でのアニメーション「SF旅行記」を作った。いままでパソコンは持っておらず、

友人の家でさわった程度だったが、「マリオペイント」とビデオさえあればウゴウゴルーガのようなアニメ作品を作ることができると思い、「マリオペイント」を使ってCGを1枚描いてはビデオでコマ撮りという作業をくり返して作成したそうだ。

マルチメディア=最新の高価なパソコンという考えを持ててしまいがちだが(事実、ほかの応募作品はマッキントッシュなどで作成されたものが多い)、そうではなく、手軽な環境でマルチメディアにしてみようという発想が斬新だ。

もちろんMSXも、立派なデジタルデータを扱うマシンである。これを使ってマルチメディアの世界のりこむことも、できないわけではない。

第2回のDEP'94の募集は、今年の4月ごろから始まる予定。現在は詳細が決まっていないのでここでくわしい説明ができないのが残念だが、以下のあて先まで問い合わせれば応募のための資料を送ってもらえる。MFアンソウ者のみなさんにもぜひ応募して、賞をと



アマチュアコース表彰のようす。いちばん右が西島さん、次が柄崎さん

ってもらいたいと思っている。

■資料請求先は: 〒107 東京都港区赤坂B-5-26 赤坂DSビル3F 棚ソニー・ミュージックエンタテインメント ニューメディア本部・DEP事務局・DEP'94資料請求MF係(☎03-3475-7350)まで。自分の住所、氏名、電話番号を忘れずに書き送ること。



セミプロコースで入賞した斯波元氣(しば・もとぎ)さんの作品「OBERIA」の1シーン。斯波さんはこのようなコンテストに何度も入賞しているようだ



プロコース入賞の佐藤理さんの作品「東脳」の1シーン。マッキントッシュで作成。佐藤さん自身の脳の中の映像化というコンセプトだそうで、激しく変化しつづけるビジュアルと音楽に思わず見入ってしまう。「すぐにも商品化できる」と審査員も絶賛だった



審査員推薦の江村留美子(えむら・るみこ)さんの作品「PIPO」。画面内の物をクリックすると、お話がすすんでいく電子絵本のようなもの。江村さんはイラストレータをしていて、マッキントッシュを使い始めて5年になるそうだ。なんともいえずのどかなセンスの作品だ



アマチュアコース入賞の柄崎淳子(からさき・あつこ)さんの作品「The Day Of St. Claus」。柄崎さんも本業はイラストレータで、ご主人の手ほどきで8ヶ月前からマッキントッシュを使い始めたとか。江村さんとは、パソコン通信で知り合って、この日に初めて会ったそうだ

A: 突然の値上げゆるしてください

ごめんなさい。突然値上げをしました。いつものように本屋さんで1280円を出された方、ごめんなさい。それと、突然作りを変更したことも。本来なら予告すべきなのですが、諸般の事情で今号からこういう形をとることとなり

ました。ご理解ください。さて、こうなった理由を説明します。第一に、雑誌を扱う問屋さんと本屋さんのきまりが変更になり、付録ディスクは本にとじ込まなくてはならなくなったことです。それにより、作りの

変更が必要となり、費用を増大させました。第二に、部数の問題が重なり、1280円が維持できなくなりました。

そして実際のところ、今後このまま行くとずるずると本の値段を上げて行かざるをえない状況にあります。私た

ちはそれを避けるために、1年間値上げしないことを固く約束して、そのぶん内容の濃い雑誌作りを心掛けます。もしわけないのですが、ぜひご理解のうえ、今後ともよろしく願ひします。(NORIKO)

次号6-7月号は5月7日発売予定(定価1980円)

■発売 徳間書店 ■発行・編集 徳間書店インターメディア ●発行人=橋塚宏男 ●編集人=山森尚 ●編集長=北根紀子 ●スタッフ=池田和代・風間尚仁・川尻淳史・諸橋康一・山科教之 ●アシスタント=板垣直哉・奥成洋輔・奥義之・笹谷尚弘・福田昌弘・村山和幸・山田貞幸 ■制作 ●AD・表紙デザイン=井沢俊二 ●表紙CG=ホルスタイン渡辺 ●本文デザイン=井沢俊二 ●高田亜希+TERRACE ●イラスト=しまづ★どんき+谷村裕紀+中野カノン+成田保宏+野見山つづじ ●編集協力=飯田崇之+高田陽+早坂康成+星野博和+横川理彦 ●写真協力=矢野修三 ●フィニッシュデザイン=あくせす+ワードポップ ●印刷=大日本印刷

MSX・FAN読者の皆様へ

本屋さんで値上げを知った方、ごめんなさい。急なことでしたので、お知らせすることもできずに申しわけありません。以下に理由を明記しておきますので、よろしくご理解をお願いします。編集部としては、読者の皆様に負担を強いることとなり、心苦しいばかりですが、これもMSX・FANを存続させ、MSX

ユーザーの皆様のために貢献したいと思う気持ちからなのです。ほんとうに、もうしわけないのですが、今後ともご愛読を心よりお願いいたします。

また、皆様にご不便をおかけしないために、今回初めて定期購読の制度をもうけました。4月8日(消印有効)までに申し込みいただいた全員の方には、プ

ゼントを用意しておりますので、この機会にお願いします。もちろん、今までどおりお近くの本屋さんでの購入は可能です(編集部としては、できれば本屋さんでも毎号、あらかじめ予約注文して購入されることをおすすめします)。

●値上げと体裁の変更の理由
今回より、付録につけるディ

スクに関しての雑誌規定が変更になりました。そのため、今まで雑誌にはさんでいた付録ディスクは、とじこまなくてはならなくなり、雑誌製作の費用が増大したこと、さらに、部数減によって1冊あたりの負担が増えたことが値上げのおもな原因です。また、体裁を変更した理由は、雑誌規定によります。

MSX・FANの年間定期購読のご案内

●奇数隔月1冊発行。年間6冊分12,000円(送料込み)

定期購読の方には、郵送にて毎回発売日に到着するように発送します。(注意：2日前に発送の予定ですが、土日祝日や地域による事情で若干遅れることがあります)

申し込みをいただいた皆様に5月7日発売予定の次号(6-7月情報号)よりきちんとお届け

するために、申し込みの締め切りをいったん4月8日(金)消印のものまでとします。それ以降の申し込みの場合は7月8日発売の8-9月情報号からとなります。

●お申込み方法

・申し込みには、以下の用紙にもしっかりと記入のうえ、現金

12,000円(過不足なくお願いします)を、必ず郵便局から「現金書留」にてご送付ください。

・銀行振込は、受け付けておりません。

・郵便局で交付される半券は、お支払いの証拠となるものです。大切に保管してください。

・お届け先が会社の場合は、必

ずセクション名、ご担当者の方のお名前をご記入ください。

・今回の申し込みで、1995年4-5月情報号までお届けします。

・原則的に、いったんご送金いただいた購読料は、ご返金することは致しかねますのであらかじめご了承ください。

・お問い合わせはMSX・FAN編集部まで(土日、祝日をのぞく月曜～金曜までの午後4時～6時の間受け付けております。☎03-3431-1627)。

●あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディアMSX・FAN編集部「定期購読係」

期間限定 全員プレゼント

今回の定期購読の申し込みに限り、付録ディスクタイトルCGの木村明広氏かきおろしイラストつきマウスパッドを全員にプレゼント。

MSX・FAN定期購読申込書

MSX・FANを6-7月情報号(5月7日発売予定)

から年間購読します 4月8日までにつくよう送ってください。そうすれば、5月7日発売予定の6-7月情報号よりお届けします。

お 届 け 先	ふりがな お名前		
	ふりがな		
	会社名 セクション		
	ふりがな ご住所 〒□□□-□□□		
	□自宅 □会社	※マンション名やアパート名は略さないで記入してください	
	ご連絡先 電話番号	□自宅 □会社	年齢
			才

※申し込みにはこれをコピーしたものを使用してもかまいません。

キリトリ線

ボクとシニリアのかきおろしイラストのオリジナルマウスパッドがついてくるよ。じゃんじゃん申し込んでね♥



申し込み受け付け

●受け付け日

●担当



本誌掲載全プログラム収録

CONTENTS

OLDIES

「倉庫番」

たくさんの倉庫がキミを悩ます

SPECIAL

「ルーシャオの冒険3」

好評につき第3弾が登場

REGULAR

ファンダムGAMES
ファンダムサンプルプログラム
FM音楽館
あてましょQ
AVフォーラム
パン通天国
MIDI三度笠
「ツールノ」
オマケ
ほほ梅麿のCGコンテスト
紙芝居&動画教室

タイトルCG★木村明宏①・
ホルスタイン渡辺②・ほほ梅麿③



2

枚組

+

1

枚

スーパー付録ディスク

MSX-FAN

4-5月情報号 特別付録

このディスクについてのくわしい内容は、裏面の「ディスクの起動と基本キー操作の方法」
本誌92ページの「スーパー付録ディスクの使い方」をお読みください。また、それぞれのゲ
ームの遊び方やプログラムの使い方については本誌の名コーナーで紹介しています。デ
ィスクの取扱いに関しては、裏面の「付録ディスク使用上の注意」をごらんください。※なお
付録ディスクの内容は変更される場合があります

ディスクの起動と基本キー操作の手順

●使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして、使用してください。ちなみに、買ってきたままの状態なら、書きこみ禁止になっています。

●付録ディスクの起動

市販ソフトと同様で、ディスク1をディスクドライブに入れリセットするか、ディスクドライブにディスクを入れて電源を入れると、タイトル画面(MSX・FANのマークの入ったCG)が表示され、BGMが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニューでBASICを選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフトの切り換えスイッチがあれば、「切」で起動してください。

●タイトル画面での画面位置の補正

タイトル画面では、カーソルキーで画面位置の補正ができます。ESCキーを押すと、タイトル画面のまわりにワクが表示されるので、このワクを目安にして、見やすい画面位置を決めてください。終わったらスペースキーを押すことで大メニュー画面に移ります(この間すこし時間がかかります)。

●大メニュー画面から各コーナーへ

15個のコーナータイトルが表示されている画面が大メニュー画面です。ここで点滅しているカーソルを動かして、スペースキーで決定すると、各コーナーへ入ります。また、ESCキーを押すとカーソルキーの左右でBGMのオン・オフが設定できます。

●各コーナーと説明画面

大メニューから各コーナーに入ったら、まず説明画面が表示されます。もし、そこで大メニュー画面に戻りたいなら、ESCキーを押すことで戻れます。先へ進むならスペースキーを押すのですが、その後の反応がタイプによって異なります。A、B、C、Dの4つのタイプがあります。

・Aタイプ(ファンダムGAMES/FM音楽館など)……小メニューの画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すと項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムを実行します。実行すべきプログラムが1本しかないときは、説明画面から直接プログラム実行へと進むコーナーもあります。

・Bタイプ(ファンダム・サンプルなど)……説明画面から大メニュー画面に戻ります。収録されているファイルの説明やメッセージだけが書かれています。

・Cタイプ(B:など)……スペースキーを押すたびに、ページをめぐるようにメッセージやCGが次々に表示され、終わるとメニュー画面に戻ります。

また、一部の場合を除いて、カーソルキーの上下で前後のメッセージに行くことができます。

・Dタイプ(紙芝居&動画教室など)……圧縮して収録されているファイルを複写・解凍します。

●その他

・タイトルCG飛ばし……起動時に、カーソルの上キーを押したままにしていると、タイトル画面のCGを飛ばして、大メニュー画面から始めることができます。

・ジョイスティックについて……カーソルキーが十字スティックに、スペースキーがトリガーAに、そしてESCキーがトリガーBにそれぞれ対応しています。

付録ディスク使用上での注意

★ライトプロテクトタブを下げた状態(開いている状態)でお使いください。

原則として、付録ディスクは、ライトプロテクトタブを下げた「書きこみ禁止」の状態を使うことをおすすめします。こうしておくと、誤った操作やコンピュータの異常動作などが原因の、ディスクの内容が破壊される事故を防ぐことができます。データの保存などが必要な場合は、書きこみ可能な状態にしたユーザーディスクを別に用意してください。

★オートシャッターを手でスライドしたり、中のディスク面に触れたりしないでください。

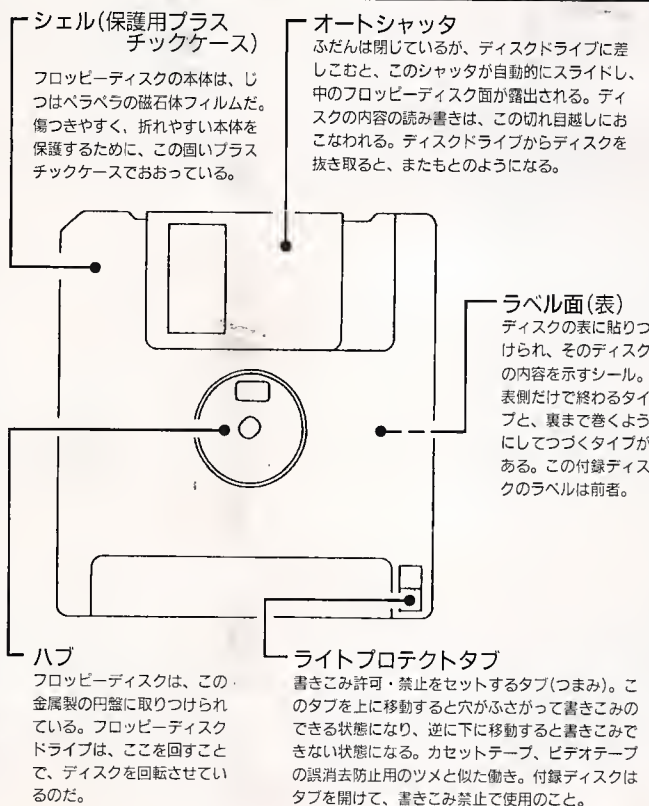
オートシャッターは、フロッピーディスクのなかでも、たいへんデリケートな部分です。手で触れたり、スライドしたりしないでください。オートシャッターを開けて、中の磁性フィルムに触れたりすると、ディスクの内容が破壊される可能性がありますので十分ご注意ください。

★ケースを折り曲げないでください。磁石を近づけて近づけないでください。

薄緑色のプラスチックケースは、薄い磁性フィルムを保護するためのものです。プラスチックケースを折り曲げたり、分解したりすると、中のフィルムを傷めますので絶対にやめてください。また、磁石やテレビ、スピーカーなどの強い磁気を帯びたものに絶対近づけないでください。高温・多湿・ほこりはいうまでもなく、絶対禁止です。

*万が一、製造上の原因によりディスクに不良箇所があった場合は、お求めの書店にご相談になるか、または編集部(3ページの目次下参照)までご連絡ください。新しいディスクと交換します。それ以外の買はご容赦ください。

ディスクの各部分の名称と働き





RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス
MSX-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種: MSX₂, MSX₂₊, MSX turbo R

【ご注意】MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、(株)アスキー直販部(電話03-5351-8703)までお願いいたします。

MSX、MSX₂、MSX₂₊のスペックシート
MSX-Datapack (エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX₂₊までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容: ●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど

■対応機種: MSX、MSX₂、MSX₂₊

■メディア: 3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版
(エムエスエックス・データパック・ターボオールバージョン)

MSX-Datapack

turbo R版 価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容: ●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2 (コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など

■対応機種: MSX turbo R

■メディア: 3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

◆上記の価格に消費税は含まれておりません。

自販機で買えるMSX

TAKERUに 揃ったツール群

MSX用のプログラム開発ツールやアプリケーションソフトが、ブラザー工業のソフトウェア自動販売機TAKERUに揃いました。

MSX-DOS TOOLS

価格:7,000円

MSX-DOS用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。テキストエディタ付属。

MSX-SBUG

価格:6,000円

MSX-DOS用のシンボリックデバッガ。プログラムを実行させながらバグの原因をすばやく探し出すことが可能。

MSX-C Ver.1.1

価格:7,000円

MSX-DOS用のC言語コンパイラ。プログラム作成には、MSX-DOS TOOLSが必要。

MSX-C Library

価格:7,000円

MSX-C Ver.1.1、Ver.1.2用のライブラリパッケージ。高精度実数演算やグラフィック機能をサポート。MSX-C Ver.1.1またはVer.1.2が必要。

MSX-TERM

価格:6,000円

MSX用の高機能通信ソフトウェア。オートログイン、エディタなどの機能をサポート。

【ご注意】パソコン通信をするには、MSX本体の他にMSX専用モデムカートリッジもしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

MSX-DOS2 TOOLS

価格:7,000円

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

MSX-SBUG2

価格:6,000円

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマザーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。

MSX-C Ver.1.2

価格:7,000円

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

MSX View CALC

価格:6,000円

MSXView上で動作するグラフ作成機能付き表計算ソフトウェア。使用にあたってはMSXViewが必要。FS-A1GT(松下電器産業株式会社)には、MSXViewが内蔵されています。

【ご注意】「MSXView」「MSXView 1.2」は、ご好評のうちに販売終了しました。

〔TAKERUで販売の商品について〕

◆ご購入についてのお問い合わせは、ブラザー工業(株)TAKERU事務局(電話052-824-2493)までお願いします。

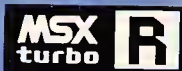
■製本されたマニュアルは、TAKERUにて購入後にTAKERU事務局より送付されます。上記TAKERUで販売の価格は、すべて消費税込の表記です。

◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛て請求下さい。

Panasonic

これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUI**ソフト、**MSX View**内蔵。
多彩な機能を手軽な操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB**。
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載**。
デジタルサウンドが楽しい。



ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 99,800円 (税別)

MSX用マウス (別売)
FS-JM1-H
標準価格 7,800円 (税別)

▶ 16ビットCPU (R800) 搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付 (DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができるデジトクツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能 (別売通信セット使用) **MSX R** パソコンは、**MSX MSX2 MSX2+** のソフトも使用できます。● MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業 (学校名) を書きの上、〒571 大阪府門真市門真1005 松下電器産業 (株) ワープロ事業部営業部MX係まで。

松下電器産業株式会社

T 1062053251982 © 徳間書店インターメディア1994

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-25

1994
4月5日
E&Sエックス・プラン
平成6年4月10日発行
第8巻第2号 (通巻79号)
第三種郵便物認可
発行人 杉江宏男
編集人 山森 尚
発行所 株式会社 徳間書店
徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
〒105 東京都港区新橋4-10-7
03 (3433) 6231 (代)
03 (3431) 1627 (代)
定価 1980円
(本体 922円)

